5 CD

FILM DIUNA · 2 PEŁNE WERSJE GHOST RECON PL · KINGDOM UNDER FIRE

GameStar CD

Cały świat gier na PC

GameStar.pl

Indeks 361038 19,90 zł (w tym 7% VAT)

nr 06 październik 2003

www.gamestar.pl

Total War Rome

Tylko u nas megazapowiedź! Totalna strategia, totalne 3D ★ Siła i honor są po twojej stronie

UFO: Aftermath

Tylko u nas wideozapowiedź! Nie będzie Dnia niepodległości! ★ Czy to tandetna podróbka legendarnej marki?

Max Payne 2

To już zupełnie inny Max! ★ Payne stacza się na samo dno nowojorskiego rynsztoka! ★ Czarny kryminał i love story

Film i wideoreportaż

Diuna kultowe dzieło Davida Lyncha

UFO: Aftermath

ISSN 1730-4288 06

ZAPOWIEDZI: Jak rozpętałem II wojnę swiatową, Nosferatu ★ TESTY: Shadows of the Undrentide, Midnight Club II

Wszyscy na pokład!
Przygoda na horyzoncie!

Ekscytujące bitwy morskie

Pasjonujące pojedynki na szpady

Egzotyczne wyspy, przepiękne widoki, tajemnicze skarby

Doskonała grafika i realistyczne efekty pogodowe

Piraci z Karaibów to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj - rzuć się w wir przygód już teraz!

Przenieś się w pełen niebezpieczeństw rejon Karaibów XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

Bethesda Softworks a ZeniMax Media company · Ubi Soft Entertainment · 1C Company · Disney Interactive · Akella

Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CD Projekt

© 2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Elementy audio/video © 2003 Disney. Produkcja we współpracy z Akella Corp. i 1C Company. Bethesda Softworks, ZeniMax i towrzyszące im logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi ZeniMax Media Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft i logo Ubi Soft są zarejestrowanymi znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment.

W SPRZEDAŻY OD
II WRZEŚNIA

© DISNEY

PIRACI Z KARAIBÓW

ZOBACZ RÓWNIEŻ FILM

PIRACI Z KARAIBÓW
© Disney
KLĄTWA CZARNEJ PERŁY

JUŻ W KINACH!

2CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

GameStart!

Pomysł zamieszczania pełnych wersji filmów na płytach GameStara spodobał się Czytelnikom. Cieszymy się i zapowiadamy, że od tej chwili w każdym magazynie znajdzie się co najmniej jeden film dostępny w wersjach zarówno DVD, jak i CD. Postaramy się w przyszłości zamieścić także produkcje, które nie doczekały się premiery kinowej w Polsce, choć odniosły sukces na Zachodzie.

Czytelnicy domagają się więcej publicystyki, pod którą rozumiemy przede wszystkim artykuły ściśle związane ze światem gier. Spełniamy zatem życzenie i w tym numerze polecamy dwa duże artykuły: o technikach budzenia grozy w sławnych grach–horrorach oraz o tym, dokąd zmierzają coraz bardziej popularne gry Massive Multiplayer Online (wskazujemy także kilka co bardziej tandetnych, od których lepiej trzymać się z dala). Jeśli zaś jesteśmy już przy publicystyce, to zapowiadamy, że w następnych numerach Czytelników czeka także bardzo ciekawa niespodzianka, radzimy więc uważnie przeglądać płytki dołączane do GameStara.

My tu gadu, gadu, a tymczasem tuż za miedzą pojawiła się nowa wielka impreza związana z grami. Targi Games Convention przyćmiły w tym roku podupadający ECTS. Zapraszamy zatem do obszernej relacji, a Czytelników posiadających odtwarzacze DVD – do obejrzenia wideoreportaży z imprezy. Radzimy także zajrzeć na naszą stronę **www.gamestar.pl** – powinny już pojawić się na niej dodatkowe relacje, wywiady i materiały wideo.

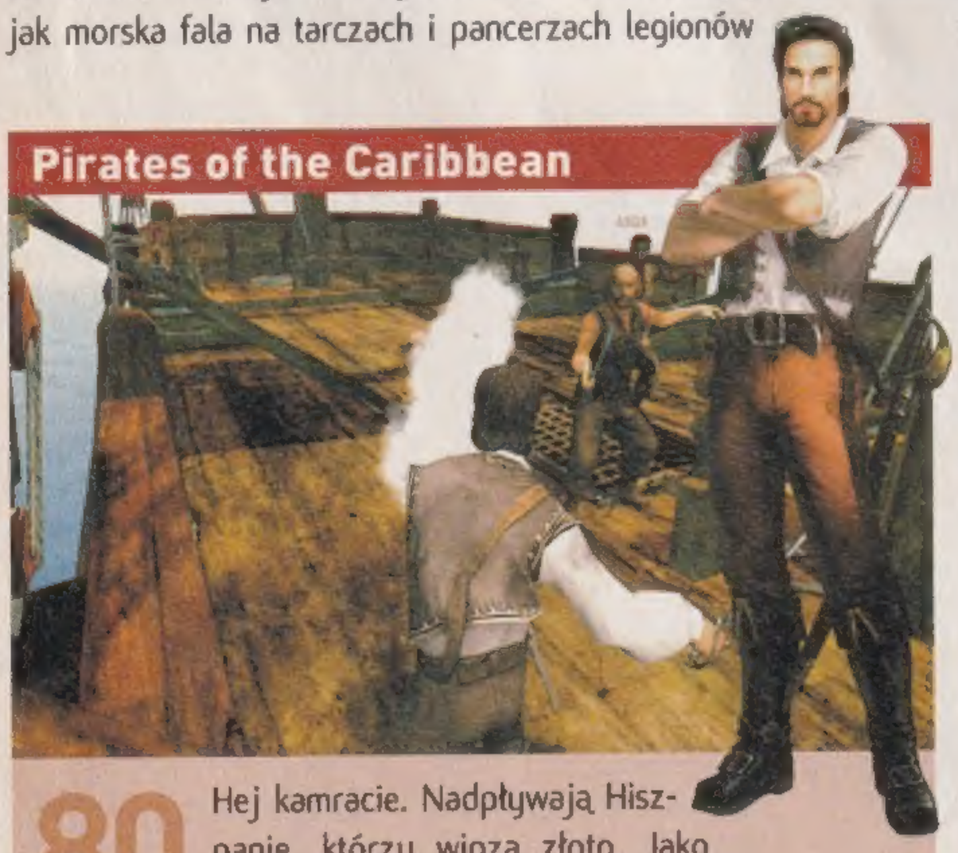
Życzymy miłego grania i miłej lektury!

Zespół **GameStara**

To tutaj...

www.n-gage.pl

Po Shogunie i Medievalu czas na strategię czasu rzymskiego. Trzecia część serii spod znaku Total War przeniesie cię do czasów, gdy gladiatorzy walczyli w gigantycznym Koloseum, a hordy barbarzyńców z Germanii rozbijają się jak morska fala na tarczach i pancerzach legionów znad Tybru. Specjalnie dla ciebie przygotowaliśmy niepublikowane materiały z Rome, strategii, w której poprowadzisz do boju legionistów, bojowe słonie i falangi Macedończyków, aby ustanowić granice twego imperium tam, gdzie być powinny.



80 Hej kamracie. Nadpływają Hiszpanie, którzy wiozą złoto. Jako uczciwi poddani korony brytyjskiej nie możemy dopuścić, aby te bogactwa znalazły się gdzie indziej, niż w naszych kieszeniach!

42 Lionheart

46 Call of Duty

52 Jak rozpętałem II wojnę światową

56 Breed

Nowości

Wieści

Grafika na Maxa 12
Half-Life w więzieniu 12
Neverwinter zamroczony 12
Licytacja 3DO 13
Cudowne rozmnożenie 13
Dmitri czarnym koniem Molyneux 13
Znów runą mury 13
Młodzi idole na start 13
Vietcong wciąż walczy 13

Relacja z targów Games Convention 14

Zapowiedzi

Temat numeru

Rome: Total War

Megazapowiedź 20
Nadchodzą gladiatorzy! 23
Rzym kontra Kartagina 26

Zapowiedzi

Etherlords 2 28
Spellforce 32
UFO: Aftermath 36
Disciples 2: Guardians of Light 40
Lionheart 42
Call of Duty 46
Max Payne 2 48
Worms 3D 51
Jak rozpętałem II wojnę światową 52
Breed 56
Nosferatu 58
Polskie premiery 69

Raport

Czy gry mają wielkie oczy? 62
Potop tandety 66

Testy

Akcja 71
Midnight Club II 72
Cold Zero: Ostatni sprawiedliwy ..76
New World Order 78

Gry fabularne 79
Pirates of the Caribbean 80
Neverwinter Nights:
Shadows of the Undrentide 86

Strategie 89
Sudden Strike 2 90
Paradise Cracked 93
Blitzkrieg 94
Napoleon 97
American Conquest 98
Age of Wonders: Shadow Magic ..100

Przygodówki 103
Salammbo 104

Tanie gry 107
Deus Ex 108
Na Stare PC 109
Tanie serie 111

Kody i triki

Kody i triki 115

Poradniki

The Sims: Gwiazda 117
Kingdom Under Fire 118
Anno 1503 120
Ghost Recon 126

Arena online

Arena online 129
Wieści 130
Polski GROM w Ghost Reconie ..134

Sprzęt

Wstęp 139
Monitor dla gracza 140

Rubryki

GameStart 4
Na płycie CD/DVD 8
PC eXtreme 110
Listy 112
GameStars: Marek Spanel 113
Prenumerata 136
W następnym GameStarze 146

Gry w numerze

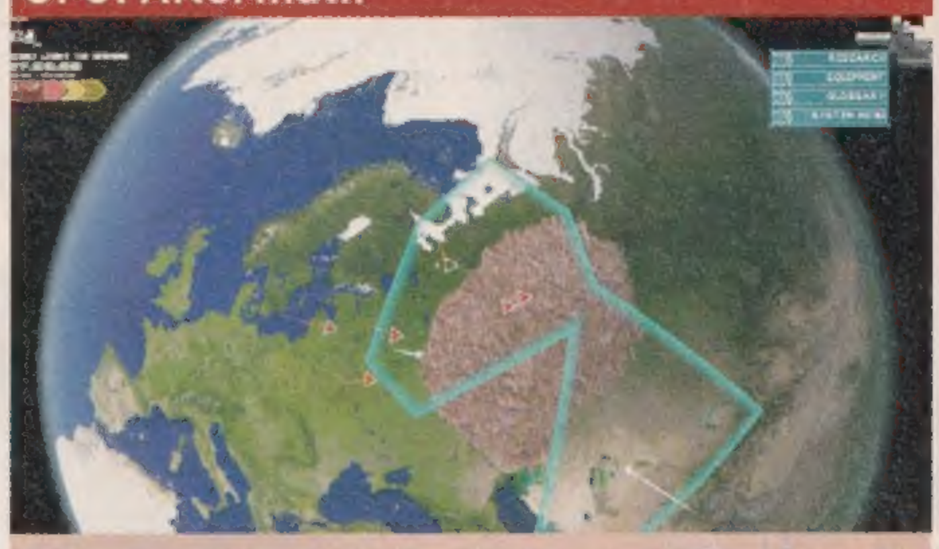
Zapowiedzi

Breed	56
Call of Duty	46
Disciples 2: Guardians of Light	40
Etherlords 2	28
Jak rozpętałem II wojnę światową	52
Lionheart	42
Max Payne 2	48
Nosferatu	58
Rome: Total War	20
Spellforce	32
UFO: Aftermath	36
Worms 3D	51

Testy

Age of Wonders: Shadow Magic	100
American Conquest	98
Blitzkrieg	94
Cold Zero: Ostatni sprawiedliwy	76
Midnight Club II	72
Napoleon	97
Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide	86
New World Order	78
Paradise Cracked	93
Pirates of the Caribbean	80
Salammbo	104
Sudden Strike 2	90

UFO: Aftermath



36 Sprawdzamy, czy nadciągające UFO: Aftermath, które jest wzorowane na legendarnej strategii turowej sprzed lat, oferuje ten sam niepowtarzalny klimat oraz dynamiczne walki z ufokami.

Max Payne 2

48 Max wpadł w kłopoty, z których nie uratują go ani policyjna blacha, ani ogień zaporowy z dwóch ingramów. Bohater zakochał się w pewnej feralnej kobiecie, więc drżyjcie zbiry i szumowiny!

Nosferatu

58 Wybraliśmy się na wesele do Transylwanii. Wesoło się tam bawiliśmy, zwłaszcza że członkowie jej rodziny zabrali ze sobą w podróż czosnek, kołki i karabiny maszynowe.

REKLAMA

Pełna wersja gry

Tom Clancy's Ghost Recon

RODZAJ: taktyczny shooter FPP
JĘZYK: polski

MINIMALNE WYMAGANIA:
Procesor: 450 MHz
Pamięć: 128 RAM
Karta graficzna: 16 MB ze sprzętową obsługą 3D
Karta dźwiękowa
Dysk twardy: 1 GB wolnego miejsca
Windows 98/Me/2000/XP
DirectX 8

Kody i triki Poradnik

W dziale: poradnik do gry

Arena online Gry

W dziale: polski GROM w Ghost Reconie

Sterowanie

W	ruch do przodu
S	ruch do tyłu
A	krok w lewo
D	krok w prawo
[Prawy przycisk myszy]	bieg
[Lewy przycisk myszy]	strzał
R / T	przybliżenie/oddalenie widoku (luneta)
ALT	ciche poruszanie
X / C	padnij/powstań
SHIFT + CTRL	mapa terenu/wydawanie rozkazów

To prawdziwy przebój tego wydania GameStara! Doskonała taktyczna strzelanka FPP, jedna z najlepszych gier z serii firmowanej nazwiskiem Toma Clancy'ego, autora bestsellerowych powieści sensacyjnych. W **Ghost Reconie** dowodzisz grupą żołnierzy z oddziałów specjalnych, a wykazać się musisz nie tylko szybkim pociąganiem za spust, ale też umiejętnością planowania akcji, dowodzenia grupą ludzi i odkrywania słabych punktów przeciwnika.

Ghost Recon może być uruchomiony nawet na słabych komputerach, ale prawdziwe skrzydła gra rozwinie na maszynach z dobrymi kartami graficznymi 3D. Wtedy, w wysokiej rozdzielczości i przy maksymalnym poziomie szczegółów, docenisz wysiłek twórców **Ghost Recona**, a zwłaszcza superrealistyczne animacje ruchów postaci, szczegółowe odwzorowania obrażeń i inteligencję komputerowych przeciwników.

Przed akcją wybierzesz członków oddziału i przydzielisz im uzbrojenie niezbędne do wykonania misji. Na polu walki wykorzystasz osłonę, jaką daje ukształtowanie terenu, wyznaczysz trasę ruchu każdego z pododdziałów, wydasz rozkazy unikania wymiany ognia lub przedarcia się do wyznaczonego punktu za wszelką cenę. W grze czeka na ciebie 15 misji w grze jednoosobowej, pięć rodzajów map do rozgrywki multiplayer, prototypowe modele broni i oporządzenia.

Ghost Recon umożliwia nie tylko samotne zmagania z oddziałami komputerowych wrogów. Gra posiada doskonały tryb multiplayer, a rozgrywane regularnie zawody przyciągają graczy z całego świata. **Ghost Recon** to nie zabawa dla grzecznych dzieci, ale wyzwanie nawet dla hardcorowych graczy. W dalszej części pisma znajdziesz obszerny poradnik, który pomoże ci w najtrudniejszych momentach rozgrywki.

Pełna wersja gry

Kingdom Under Fire

RODZAJ: RTS/RPG
JĘZYK: angielski

Kody i triki Poradnik

W dziale: poradnik do gry

MINIMALNE WYMAGANIA:
Procesor: 300 MHz
Pamięć: 64 MB RAM
Karta dźwiękowa
Windows 98/Me/2000/XP

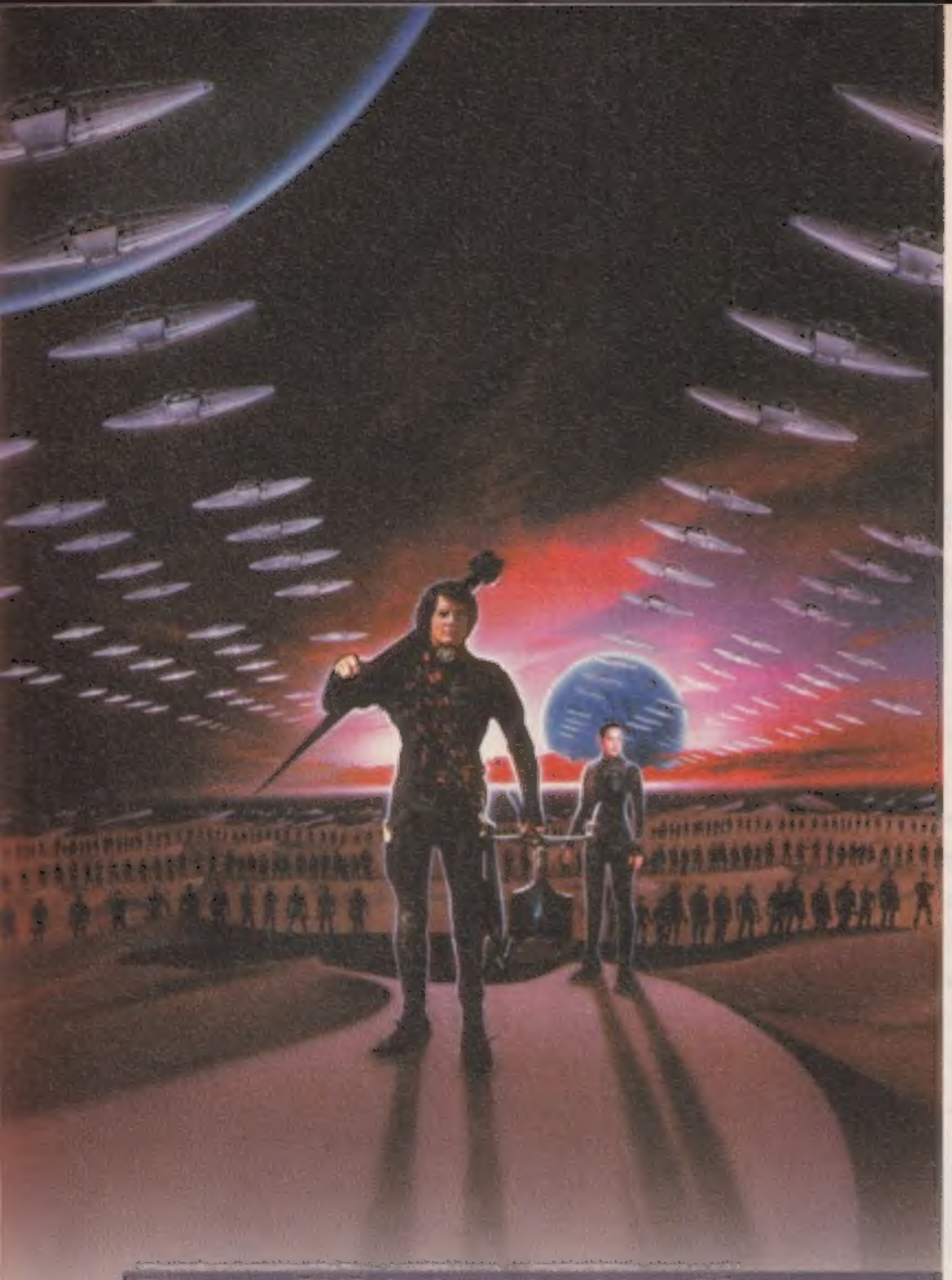
Kingdom Under Fire to wyjątkowe połączenie strategii i gry fabularnej. Oto gra dla wszystkich miłośników **WarCrafta** i **Diablo**. **Kingdom Under Fire** to klasyczny RTS – stając po stronie ludzi bądź orków, prowadzisz wielkie kampanie wojenne, wznosisz budowle, szkolisz wojowników i rozwijasz technologię. W trakcie gry czekają na ciebie także inne wyzwania – penetracja opuszczonych lochów i ogromnych zamków, potyczki samotnego bohatera z hordami wrogów. Te misje przypominają typowe Action-RPG jak **Diablo**.

W trakcie gry główni bohaterowie zdobywają doświadczenie, które przekłada się na wzrost ich umiejętności, ale uwaga: to samo dotyczy oddziałów, które rozwijają swoje umiejętności w trakcie bitew, a także zyskują specjalne umiejętności. Ogromne znaczenie mają oddziały walczące za pomocą magii. **Kingdom Under Fire** to także rozrywka w trybie multiplayer – przez Internet lub sieć lokalną (w jednej grze może brać udział do 8 osób).

Uwaga! Po zainstalowaniu gry z DVD uruchom łatkę KUF_DVDPatch.exe, znajdującą się w folderze \Gamestar krążka DVD.

Sterowanie

[Lewy przycisk myszy]	wybór oddziału
[Prawy przycisk myszy]	wskazanie punktu ruchu/ataku



Film na DVD i płytach wideo CD

Diuna

REŻYSERIA: David Lynch
SCENARIUSZ: David Lynch, na podstawie powieści Franka Herberta
W ROLACH GŁÓWNYCH:
Kyle MacLachlan, Sting, Brad Dourif, Virginia Madsen
CZAS: 140 minut

Zapewne większość czytelników GameStara bezbłędnie skojarzy tytuł filmu z cyklem powieściowym Franka Herberta. I rzeczywiście – Diuna to zrealizowana z ogromnym rozmachem opowieść o pustynnej planecie, na której znajduje się niewyobrażalne bogactwo – Przyprawa (Spice) umożliwiająca odbywanie międzygwiezdnych podróży. Reżyser filmu, David Lynch, znany chociażby z serialu Miasteczko Twin Peaks, ale także z takich produkcji, jak Zagubiona autostrada czy Dzikość serca, połączył wizję pisarza z własnymi pomysłami, co zaowocowało powstaniem dzieła fascynującego i niepokojącego zarazem. Film to prawdziwa uczta dla oczu i uszu, a dla fanów powieści Franka Herberta – pozycja obowiązkowa.

- wyjątkowa grywalność oparta na swobodzie działania gracza, otwartym środowisku gry, pojazdach i cybernetycznej technologii
- 16 zróżnicowanych misji rozgrywających się na niezwykle rozległych terenach o zróżnicowanej charakterystyce i fotograficznej jakości i w imponujących wnętrzach futurystycznych obiektów
- nowatorski multiplayer w pełni wykorzystujący zalety trybu singleplayer

CHROME

Grę zobaczyć po prostu trzeba

Chrome wciągnął mnie bardziej niż Unreal II

Obok Chrome zdecydowanie nie można przejść obojętnie

Koniec bezkrólewia.
Ta strzelanina sięga po tron najlepszej polskiej gry FPP

Świat Chrome wygląda ślicznie

Chrome to fenomen

Nie powstydziłaby się jej żadna firma na świecie

W NOWYM PATCHU 1.1:
- dodatkowe misje i mapy
- nowy tryb multiplayer
- optymalizacja działania gry

gry.wp.pl

techland www.techland.pl www.chromethegame.com

MULTIMEDIALNY SKLEP WYSYŁKOWY: www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: (0-62) 73 72 739

Wersja demo gry (tylko na DVD)

►Lionheart: Legacy of the Crusader

Lionheart to gratka dla miłośników klasycznego cRPG w stylu Baldur's Gate czy Icewind Dale. Tym razem jednak nie masz do czynienia z zupełnie fantastyczną krainą. Świat w Lionheart to historia alternatywna. Wiele elementów przypomina Europę z końca XVI wieku, ale znajdziesz tu także potężne magiczne siły. Wyjątkową cechą Lionheart ma być całkowicie otwarte zakończenie gry i pełna nieliniowość fabuły. Grafika przypomina wcześniejsze produkcje Black Isle, ale uważny gracz dostrzeże wiele różnic, na przykład ulepszone modele postaci, obecnie w pełni trójwymiarowe.

Wersja demo gry (tylko na DVD)

►Midnight Club II

Maksymalnie podkręcone samochody, piękne kobiety i zakazane nocne wyścigi po ulicach wielkich miast – to wszystko znajdziesz w Midnight Club II. W grze nie wystarczy tylko przydusić pedał gazu. Będziesz musiał wykorzystać skróty, znaleźć nietypowe auta i użyć innych sztuczek, aby dojechać do mety jako pierwszy.

Sterowanie

← →	skręt
↑	przyspieszenie
↓	hamulec
[ ]	hamulec ręczny

Wersja demo gry (tylko na DVD)

►XIII

MINIMALNE WYMAGANIA:
Procesor: 800 MHz
Pamięć: 128 MB RAM
Karta graficzna: 32 MB, sprzętowa obsługa 3D

Na demo tej gry czekaliśmy od dawna. Legendarna seria komiksowa już wkrótce trafi na komputery graczy na całym świecie. XIII to gra wyjątkowa – zastosowano w niej specjalny rodzaj cieniowania obiektów, dzięki czemu grafika przypomina plansze komiksu, a wrażenie potęgują jeszcze komiksowe napisy, dymki i zbliżenia szczegółów. Trzynastka to gra akcji i to naprawdę szybkiej akcji. Pierwsza misja dostępna w wersji demo rozgrywa się w tempie dobrego filmu sensacyjnego. W drugiej misji zwolnisz nieco, aby niepostrzeżenie przekraść się przez dobrze strzeżoną bazę. Nietypowa grafika i świetna fabuła to nie wszystkie atuty XIII – świetnie zostały zaprojektowane różne rodzaje broni, w tym gadżety, takie jak noże do rzucania, kawałki szkła i krzesła...

Sterowanie

W	ruch do przodu
S	ruch do tyłu
A	krok w lewo
D	krok w prawo
[Lewy przycisk myszy]	strzał
[Prawy przycisk myszy]	drugi rodzaj strzału
[Kółko myszy]	zmiana broni
R	przeładowanie
E	akcja/użyj przedmiotu
C	przyklęknięcie
[ ]	skok

Pomocy!!!

Przygotowując krążki CD/DVD, staraliśmy się, aby wszystkie gry i dema uruchamiały się bez problemu. Jeśli jednak masz kłopoty z odczytaniem krążka, uruchomieniem gry lub dema, napisz do nas na adres: gamestarcd@idg.com.pl. Wcześniej sprawdź, czy nie wystąpiła jedna z poniższych sytuacji:

► Krążek jest połamany, porysowany, pogięty, uszkodzony.

W trakcie transportu i dystrybucji egzemplarz GameStara może ulec uszkodzeniom. Papier wytrzyma wszystko, ale krążki są delikatne. Sprawdź, czy krążek na pewno nie daje się odczytać – najlepiej na kilku komputerach. Jeśli jest martwy, skontaktuj się z naszym działem prenumeraty – tel. (22) 321 79 44, e-mail: **prenumer@idg.com.pl**. Wymienimy uszkodzony nośnik!

► Chcę zainstalować demo, a tu pojawia się błąd CRC (lub inny).

Jeśli po uruchomieniu instalatora z krążka pojawiają się błędy, skopiuj program instalacyjny na dysk twardy i dopiero wtedy go uruchom. Wszystkie nasze dema są sprawdzone – instalują się i można w nie pograć... Jeśli programu instalacyjnego nie da się skopiować na twardy dysk – patrz punkt 1.

► Mój komputer spełnia wymagania minimalne, a gra nie chce działać.

Najwięcej problemów sprawia przeważnie karta graficzna. Warto uaktualnić sterowniki do najnowszych. W wielu sytuacjach może pomóc instalacja nowszej wersji DirectX (wersję DirectX 9.0a PL znajdziesz na naszych krążkach!). Jeśli do gier w pełnych wersjach pojawiają się łatki i uaktualnienia, znajdziesz je na płytkach w kolejnych wydaniach GameStara i na stronie: **www.gamestar.pl**.

► Piszecie, że na krążku jest demo/dodatek/łatka, a wcale jej tam nie ma...

Jeśli taka sytuacja się zdarzy – bardzo przepraszamy. Niestety, zawartość krążków często zmienia się w ostatniej chwili, tuż przed oddaniem numeru do drukarni. Staramy się nie dopuszczać do takich sytuacji, ale w życiu bywa różnie...

Zawartość w wersji CD

CD A
Tom Clancy's Ghost Recon PL – PEŁNA POLSKA WERSJA

CD B
Kingdom Under Fire – dysk 1 – PEŁNA WERSJA

► Wideozapowiedź

UFO: Aftermath

CD C
Kingdom Under Fire – dysk 2

CD D
Diuna – część 1 – FILM NA VIDEO CD

CD E
Diuna – część 2 – FILM NA VIDEO CD

Zawartość w wersji DVD

CD A
Tom Clancy's Ghost Recon PL – PEŁNA POLSKA WERSJA

DVD

► Pełne wersje

Kingdom Under Fire

► Wersje demo

XIII • Lionehear: Legacy of the Crusader • Midnight Club II
Alien Shooter • Hellhog • SpacePod

► Baza trainerów do 123 gier

► Wideoreportaże

UFO: Aftermath (z wersji alfa) • Nosferatu: the Wraith of the Malachi
Temple of Elemental Evil • Wywiad z twórcami gry „Jak rozpętałem
II wojnę światową" • Relacja z targów Games Convention 2003

► Dodatki

DivX 5.0.5
XViD;-)
SubEdit 3886
Przydatne narzędzia
do usuwania
wirusów Blast i Sobig

Wieści

W fabule gry Petera Molyneux wizerunek bohatera ma się zmieniać w miarę upływu czasu

Rynek elektronicznej rozrywki to dziś wielki biznes. Coraz bardziej patrzy się więc na pieniądze, coraz mniej na odkrywczość i merytoryczną jakość gier. Wazna jest liczba sprzedanych kopii, a nie uznanie fanów. Kicz opchnięty w tysiącach egzemplarzy to powód do dumy. A że klienta trzeba jakoś złowić, coraz większą popularnością cieszą się więc gry oparte na znanych filmach czy książkach. Atari wprost przyznaje się to takiej techniki. Zaraz potem podaje gigantyczne liczby sprzedaży Enter the Matrix.

Najgorsze jest jednak to, że w inspiracjach nie chodzi wcale o szukanie nowych pomysłów, a tylko i wyłącznie o rozpoznawalną markę. W wielu przypadkach jedyną rzeczą, jaka łączy grę z pierwowzorem, jest tytuł. Wszak tyle wystarczy, by przyciągnąć uwagę klienta.

Na szczęście, w tłumie biznesmenów pojawiają się jeszcze tacy ludzie, jak Peter Molyneux, który potrafi przez dziesięć lat pracować nad jedną ambitną produkcją (Dimitri). Potęga pieniądza jest jednak tak ogromna, że wyciąga łapy nawet po największych. I tak Microsoft, chcąc promować swego X-boxa, namówił Petera do stworzenia rewolucyjnego RPG-a Fable (wcześniej znanego jako Project Eden). Gra miała się ukazać wyłącznie na konsolę Microsoftu. Jednak w jednym z ostatnich wywiadów Molyneux zdradził, że myśli również o pecetowej wersji. Trzymajmy więc kciuki, aby udało mu się zerwać podpisany z Microsoftem cyrograf.

Grafika na Maksa

Firma Discreet ogłosiła, iż kończy prace nad kolejną, szóstą wersją *3D Studio Max*. Ten zaawansowany program graficzny jest wykorzystywany do tworzenia grafiki do większości gier komputerowych. Nowa wersja *3D Max* kusi ogromną liczbą opcji oraz komend pozwalających szybko i prosto tworzyć złożone efekty. Ponadto program ma być zintegrowany z robiącym furorę silnikiem *Havok*, który jest odpowiedzialny za realistyczną fizykę świata i motorykę człowieka. *3DS Max 6* ukaże się na jesieni, a my już zakładamy się, która gra pierwsza wykorzysta jego możliwości.

Przestrzenne obrazy z 3D Studio Max są wykorzystywane zarówno w grach trójwymiarowych jak i dwuwymiarowych.

Half Life w więzieniu!

Pod koniec września Valve planuje zorganizowanie prasowego pokazu Half Life'a 2. Na miejsce prezentacji wybrano... Alcatraz, czyli słynne amerykańskie więzienie ulokowane na wyspie w okolicach San Francisco. Dziś legendarny ośrodek odosobnienia służy jako muzeum. Skąd taka decyzja Valve? Otóż, część rozgrywki toczy się właśnie w gigantycznym więzieniu.

Neverwinter zamroczony

Jeszcze przed końcem tego roku Neverwinter Nights wzbogaci się w kolejny dodatek zatytułowany Hordes of the Underdark. Rozszerzenie przyniesie sporo zmian. Poza standardowymi tonami nowych czarów i przedmiotów zostanie poprawiona jakość grafiki. Stanie się tak za sprawą zwiększonej liczby polygonów i dokładniejszych tekstur. Główna przygoda dodatku opowie o zmaganiach z mrocznymi elfami, pustoszącymi miasto Waterdeep. Będziesz też badał tajemnicę zniknięcia bogini Drowów.

Twórcy modułów ucieszą się z nowych zestawów segmentów, a doświadczeni gracze z awansu na 40 poziom doświadczenia oraz dostępu do pięciu prestiżowych profesji. Zapewne uradujesz się także ze spotkań z kamratami znanymi zarówno z podstawowej wersji gry (barbarzyńca Daelan Red-Tiger), jak i z pierwszego dodatku Shadows of Undrentide (kobold Deekin). Gigantyczny postęp dokona się w zawiązaniu przygody. Rozpoczniesz ją bowiem nie jak dotychczas – w akademii

bohaterów, ale w... tawernie. Jakże proste, a genialne rozwiązanie!

Demony i potwory zyskały trochę więcej polygonów, a czary – nowe efekty cząsteczkowe.

Licytacja 3DO

Bankrutująca firma 3DO wystawiła na licytację prawa do tytułów swoich gier. Najwięcej chętnych zgłosiło się po legendarne Heroes of Might and Magic. Rekordową cenę osiągnął konsolowy Street Racing Syndicate, którego za 1,5 mln dolarów nabyło Namco. Walkę o baseball High Heat wygrał Microsoft. Na liście 3DO jest jeszcze kilka interesujących pozycji, jak choćby seria Army Men czy Four Horsemen of Apocalypse.

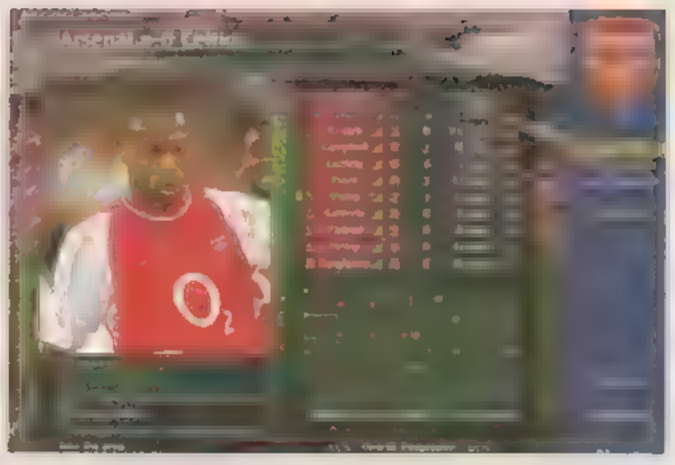
Namco gotowe do ucieczki

Firma Namco nabyła prawa do stworzenia gier na podstawie znanych filmów Johna Carpentera: Ucieczka z Nowego Jorku oraz Ucieczka z Los Angeles. Producent chce jak najszybciej odzyskać zainwestowane pieniądze i zapowiada wydanie pierwszej gry w 2005 roku. Już teraz ogłoszono, że głosu użyczy głównemu bohaterowi – Snake'owi Plisskenowi – jego filmowy pierwowzór, czyli Kurt Russell, który w ostatniej części cyklu zgasił światło na całej ziemi.

Czekaliśmy z ciekawością, kto pierwszy zdecyduje się kupić prawa do znakomitych filmów ze Snake'em.

Cudowne rozmnożenie

Firma Just Football zamierza wydać w październiku 18 gier pod wspólnym tytułem Club Manager 03/04. Każdy produkt będzie skoncentrowany na innym klubie sportowym, co ma zapewnić fanom wierne odwzorowanie ukochanej drużyny. Na razie na liście znalazły się zespoły ligi angielskiej, ale nie jest wykluczone, że z czasem pojawią się wersje dla kibiców drużyn spoza wysp. Jeśli pomysł rozbicia tytułu na wyspecjalizowane produkty się sprawdzi, z pewnością posypią się inne gry oparte na podobnej strategii wydawniczej. Czekamy zatem na FIFA Kraków 2010 czy Widzew Fans Hooligans.



W grze znajdą się prawdziwi zawodnicy i ich charakterystyki. Za dobrego piłkarza zapłacisz słono.

Dimitri czarnym koniem Molyneux

Na jaką grę najbardziej liczy Peter Molyneux? Na Black & White 2? A może na Fable? Otóż, nie! Czarnym koniem Petera jest dzieło o roboczym tytule Dimitri. Okazuje się, że Studio Lionhead pracuje nad tajemniczym projektem już od 1999 roku, a skierowało do niego aż 30-osobowy zespół z najlepszymi programistami.

Ogromny wysiłek grafików został włożony w realistyczne odtworzenie rysów twarzy bohatera.

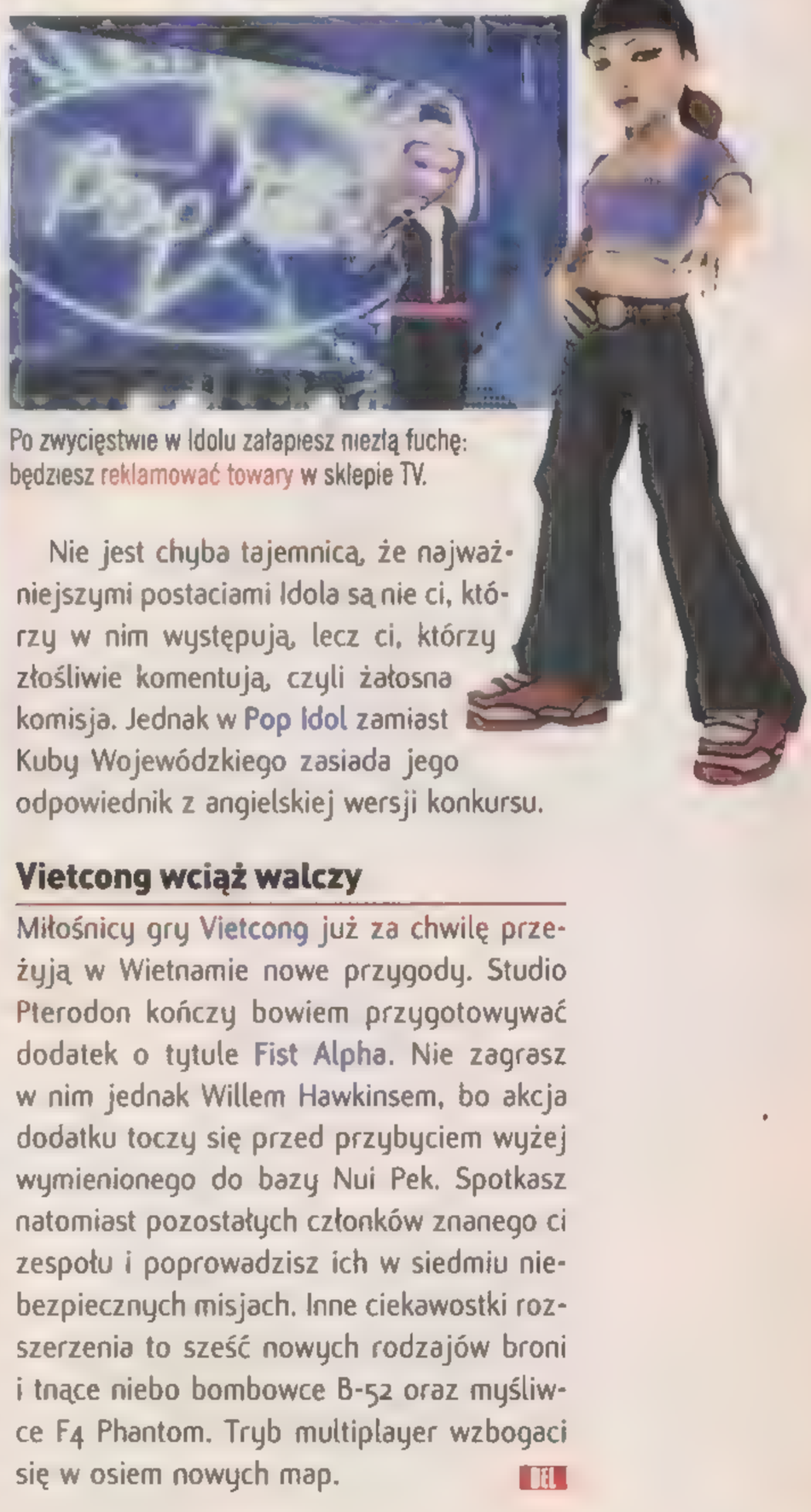
Tematem gry ma być realistyczna symulacja życia, uwzględniająca socjalne i emocjonalne aspekty ludzkiej egzystencji. Miłość i nienawiść przedstawi dopracowana mimika twarzy, podobna do efektów lipsingu, którymi zachwyca Half Life 2. Na wizerunku i zachowaniu bohatera odbije się także upływ czasu: urośnie brzuszek, mięśnie stracą siłę, a włosy posiwieją. Molyneux wspomina, że gdy przedstawił projekt pewnemu wydawcy, usłyszał, iż to się nie przyjmie, bo jest zbyt ambitne. Nieprędko przekonamy się, czy ów wszechwiedzący wydawca miał rację. Prace nad Dimitrim mogą potrwać nawet do 2007 roku.

Znów runą mury

Simon Bradbury i Eric Quellette z angielskiego studia Firefly stwierdzili, że rozpoczęcie prac nad Stronghold 2 jest kwestią czasu. W kontynuacji Twierdzy (bo pod takim tytułem pierwsza część ukazała się w Polsce) ma być rozszerzona rozbudowa zaplecza. Przybędzie też kilka nowych technik oblegania zamku. Twórcy odżegnują się od przeniesienia gry w trzy wymiary, bo ich zdaniem rozgrywka straciłaby wtedy strategiczny charakter.

Młodzi Idole na start

Niedługo kolejna edycja Idola, tym razem rozegrana na ekranach monitorów. Na październik firma Codemasters zapowiedziała bowiem premierę gry Pop Idol. Wcielając się w kandydata na gwiazdę, będziesz rywalizował w kolejnych fazach konkursu o miano bożyszcza tłumów. Zadbasz o wygląd swego bohatera, wybierzesz ścieżkę dźwiękową i zawyjesz do mikrofonu. Zatańczysz również na specjalnej macie.



Po zwycięstwie w Idolu załapiesz niezłą fuchę: będziesz reklamować towary w sklepie TV.

Nie jest chyba tajemnicą, że najważniejszymi postaciami Idola są nie ci, którzy w nim występują, lecz ci, którzy złośliwie komentują, czyli żałosna komisja. Jednak w Pop Idol zamiast Kuby Wojewódzkiego zasiada jego odpowiednik z angielskiej wersji konkursu.

Vietcong wciąż walczy

Miłośnicy gry Vietcong już za chwilę przeżyją w Wietnamie nowe przygody. Studio Pterodon kończy bowiem przygotowywać dodatek o tytule Fist Alpha. Nie zagrasz w nim jednak Willem Hawkinsem, bo akcja dodatku toczy się przed przybyciem wyżej wymienionego do bazy Nui Pek. Spotkasz natomiast pozostałych członków znanego ci zespołu i poprowadzisz ich w siedmiu niebezpiecznych misjach. Inne ciekawostki rozszerzenia to sześć nowych rodzajów broni i tnące niebo bombowce B-52 oraz myśliwce F4 Phantom. Tryb multiplayer wzbogaci się w osiem nowych map. DL

Games Convention

Bawić mieli się nie tylko ci, którzy grali, ale także obserwatorzy. Widoczne na monitorze [illegible]

Popularną metodą [illegible] było rzucanie ich w tłum.

Ludożercy szturmują [illegible]. Bill pewnie się cieszył.

Pulsujące [illegible] EA. Można było poczuć się jak na dyskotece.

Tradycje targowe Lipska sięgają XVI wieku. W nowoczesnych halach regularnie organizowane są imprezy handlowe różnej maści: od targów hotelarskich, po samochodowe. Od zeszłego roku do listy tej dołączyły targi gier multimedialnych – Games Convention. Organizowana w Niemczech impreza ma ambicje przejąć rolę europejskiego lidera od podupadającego ostatnio londyńskiego ECTS-u. W zeszłym roku obie imprezy odbywały się dokładnie w tym samym terminie. Tym razem postanowiono przesunąć GC o kilka dni wcześniej. Zmiana odniosła skutek. Uczestniczyło w nich o 15% więcej zwiedzających i dwa razy więcej dziennikarzy niż w roku ubiegłym. W sumie w trakcie trzydniowej imprezy 92 tysiące ludzi podziwiało cuda wystawione przez 207 wystawców z 11 krajów.

Teraz Polska

Na imprezie były też polskie akcenty. Techland prezentował Chrome zarówno w prasowej części targów, jak i na stoisku. Zainteresowanie polskim FPP-em było spore. Przy komputerach testowych trudno było znaleźć wolne miejsce. Odwiedzający mogli również pograć w Polan II ukrywających się pod angielskim tytułem KnightShift. Ostatnim polskim akcentem była robocza wersja gry siatkarskiej Volleyball pokazanej przez warszawskie studio Yes 10 Style.

Konsolowe boje

Na targach dominowały gry, ale swoimi produktami chwalili się również producenci konsol, sprzętu komputerowego i multimedialnych akcesoriów. Swoiste zapasy stoczyły trzy walczące o rynek konsole: PlayStation 2, GameCube i X-box. Każda z nich dowodziła, że jest najlepsza, najpopularniejsza i jedyna w swoim rodzaju. W materiale dowodowym pokazywano oczywiście dowolnie interpretowane, fragmentaryczne lub zupełnie abstrakcyjne dane. Wychodziło na to, że każda ze wspomnianych konsol jest liderem na rynku,

Ale największą furorę i tak zrobiła konsolka dużo mniejszego formatu. Prezentacja N-Gage Nokii skupiła tłumy. Oglądając prowadzoną na żywo sieciową rozgrywkę w Splinter Cella, wiele osób z uznaniem kręciło głowami, uświadamiając sobie potencjał rewolucyjnej komórki.

Dobra zabawa

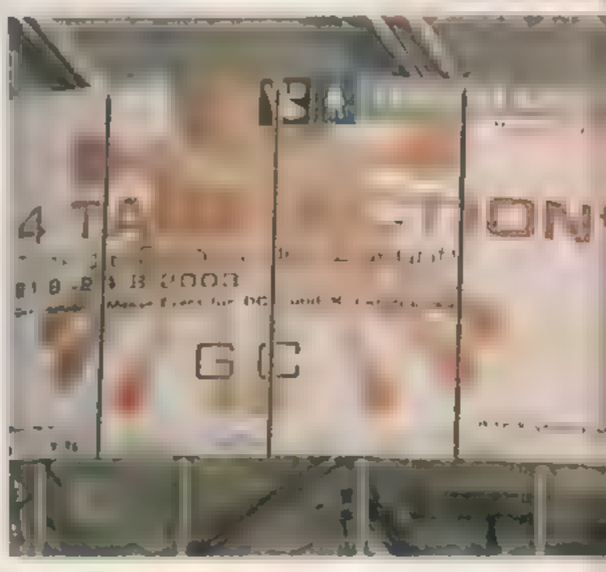
Na targach swoje premiery miało kilkanaście gier, ale nie było wśród nich giganta pokroju Half Life'a 2. Największe stoiska miały gry, które są na zaawansowanym etapie produkcji i niedługo powinny trafić do sklepów: Tron 2.0, XIII czy Commandos 3. Można też było pograć w długo oczekiwane: Thiefa czy Broken Sword: The Sleping Dragon.

Dla zwiedzających impreza była doskonałą okazją do zaba-

Targi były okazją do wielkiej promocji [illegible] który właśnie trafił do sklepów.

[illegible] zawsze miał słabość do dzieci.

Jeśli nie masz ukończonych 16 lat, to bardzo nam przykro, ale wstęp Verboten.

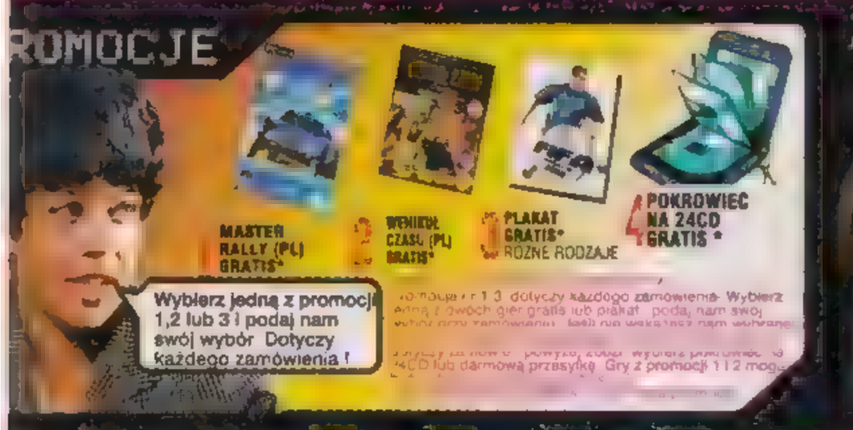


[illegible] grafiki na targów wymaga pracy.

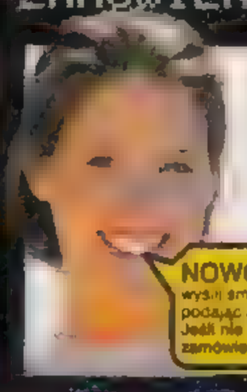
wy. Grało się skacząc, leżąc, siedząc w samochodzie, a nawet... wisząc na elastycznych szelkach. Prezenterzy zapraszali do konkursów, a co i raz trzeba było uważać, by nie dostać w głowę rzucanymi prezentami.

Ale nie każdy mógł zajrzeć wszędzie gdzie chciał. Zgodnie z niemieckim prawem na targach obowiązywały ograniczenia wiekowe, chroniące najmłodszych przed dostępem do gier brutalnych i erotycznych. Przed wejściem na targi zwiedzający zgłaszali się po kolorowe bransoletki wskazujące ich status. I tak w Chrome czy XIII grali tylko ci, którzy przekroczyli 16 lat, a przez różowy wizjer Lulę 3D podglądali tylko pełnoletni gracze. Nad przestrzeganiem ograniczeń czuwali mniej lub bardziej dyskretni strażnicy. Wielu z nich zostało przebranych za bohaterów prezentowanych gier, więc najmłodsi zwiedzający, którzy za ogrodzenie wejść nie mogli, ustawiali się do zdjęć z wartownikami.

PROMOCJE



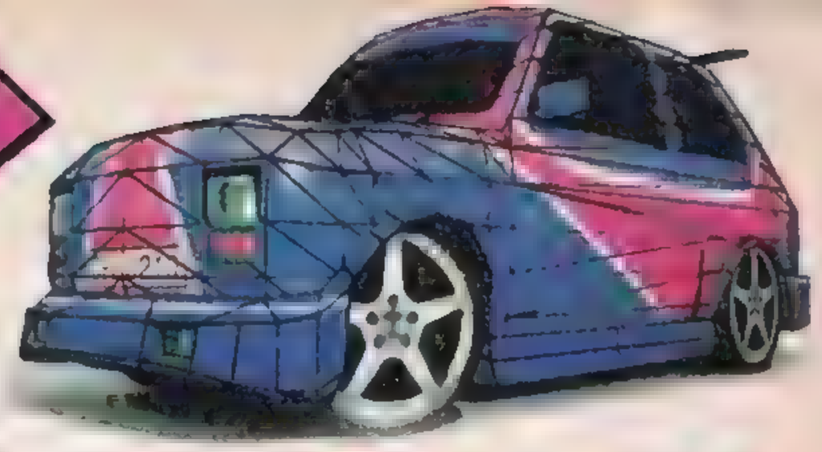
ZAMÓWIENIA



PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP
WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.



Fascynujące wyścigi Maluchów wprowadzą Cię w świat niebanalnych rajdów osadzonych w polskich realiach

MALUCH Racer

www.maluchracer.play.com.pl

eJAY DANCE 3.0

COSMOPOLITAN
VIRTUAL MAKEOVER
Program do ukazuje twarz kobiety mężczyzny w różnych fryzurach makijażach innych dodatkach Najnowsza część w rewelacyjnej cenie
19zł

FOTO STUDIO
Program stworzony dla posiadaczy aparatów cyfrowych
albumów zdjęć
podrabiania

GRY DLA DZIECI "CYFERKI"

DLA DZIECI

COLIN MCRAE RALLY 3

GTA VICE CITY

Nanowszy dodatek do gry Warcraft 3

WARCRAFT III FROZEN EARTH

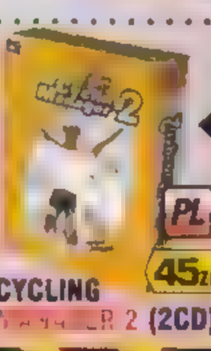
NEVERWINTER NIGHTS

LIVE BILLARDS

SIMS GWIAZDA
Najnowszy dodatek do gry Sims

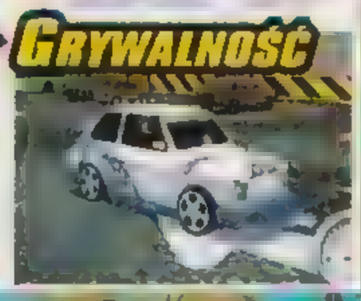
HARD TRUCK

MAFIA



CYCLING MANAGER 2 (2CD)

GRYWALNOŚĆ



WYŚCIGI

6 TRAS

6 MALUCHÓW

MALUCH RACER 19,90

TUNING SPORT

TOP TUNING

MALUCH TUNER MAX

MALUCH SPORT

MALUCH SPORTER

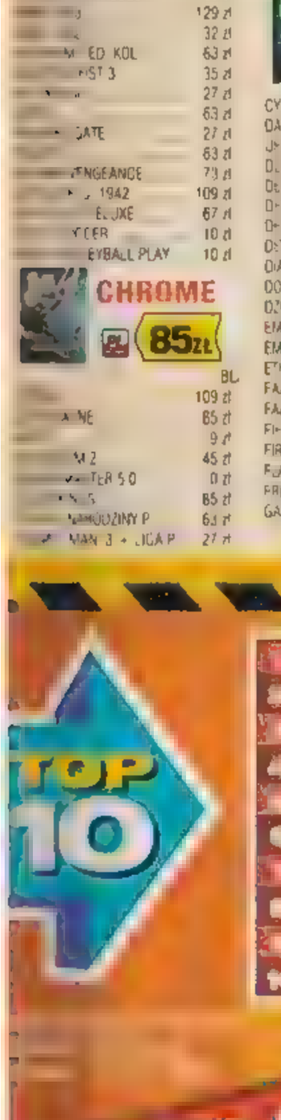
GRATIS na płycie MAXGAME - pełna wersja gry Beach Soccer i Beach Volleyball

MAX GAME 4/2003 19,90

KIOSKACH

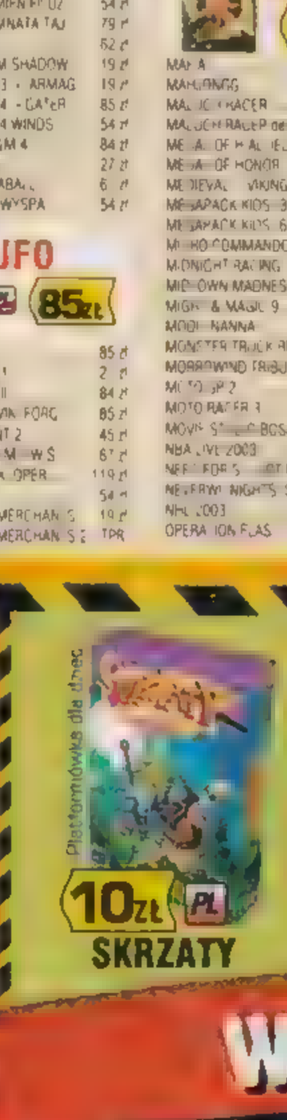
MALUCH RACER DELUXE 29,90

EMPIK



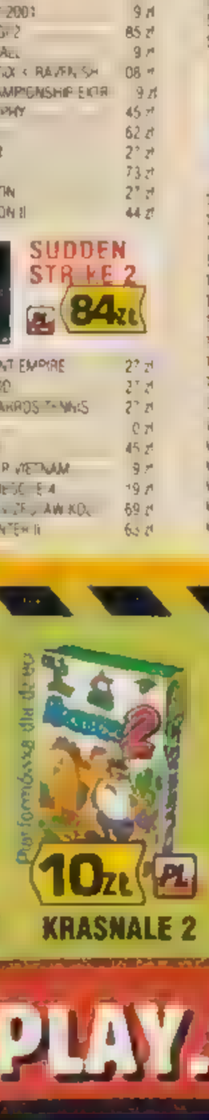
TOP 10

1. MALUCH RECER 19zł
2. COSMOPOLITAN V.M. 3 19zł
3. NEVERWINTER DODATEK 67zł
4. PURE PINBALL 19zł
5. AIRLINES 2 19zł
6. CYCLING MANAGER 2 45zł
7. SEARCH&RESCUE 4 19zł
8. EJAY 3 DANCE PL 19zł
9. LIVE BILLAROS 19zł
10. SIMS GWIAZDA 74zł



SKRZATY

DIAMENTY



KRASNALE 2

PACIFIC WARRIORS

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS +48 604 100 500

SERIA FUNKIDS

4,90 ZŁ

DOSTĘPNE W SIECI EMPIK I FELAL LECLERC

MAX KIDS 4/2003

już w kioskach!
Gra komputerowa „Tennis Antics" dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku od 8.09.2003

Na płycie znajdziesz również pełną wersję gry Toyland Racer, oraz grywalne demo gier: Pingwinek Kelvin, Squid, Maluch racer oraz Wielu innych.

4,90 ZŁ

KIOSKACH

KOMPUTER CD 1/2003

już zaraz w kioskach
Gra komputerowa Speed Thief
Słownik niemiecko-polski
Room Aranger do projektowania wnętrz oraz wiele innych pełnych wersji programów
Maluch Racer demo
Za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku od 25.08.2003

4,90 ZŁ

KIOSKACH

Wieści z Games Convention

Sacred

W trakcie targów w Lipsku mogliśmy bliżej przyjrzeć się grze fabularno-zręczościowej Sacred tworzonej przez firmę Ascaron. Podobieństwa do Diablo II rzucają się w oczy już od samego początku. Wybierasz jedego z sześciu bohaterów różniących się zdolnościami. Stawiasz na siłę, magię lub spryt. Każdy heros rozpoczyna przygodę w innym miejscu i swobodnie wędruje przez rozległą krainę. Rozgrywka koncentruje się na walce z kolejnymi hordami wrogów. Wędrujesz więc od łupu do łupu, wycinając rywali z głównego questu lub potwory z zadań pobocznych. Generowane losowo bestie dbają, abyś ani przez chwilę się nie nudził.

Wiele frajdy dostarcza rozwój bohatera. Obok cech głównych i zdolności, rozwijasz drzewko ciosów specjalnych i czarów. W miarę szkoleń układasz własne kombinacje ataków.

Kompani przystają do twego bohatera tylko do ko[illegible].

Świat jest przedstawiony w dwuwymiarowym widoku izometrycznym, ale autorzy szczególnie chwalą się efektami graficznymi towarzyszącymi superatakom. Faktycznie wyglądają one ładnie, ale nas bardziej interesuje sama rozrywka, w której jest kilka oryginalnych pomysłów. Choćby ten, że każdy bohater może kupić wierzchowca. Rumak nie tylko przyspiesza podróż, ale też stanowi swoistą tarczę. To on zbiera pierwsze ciosy wroga.

Sama fabuła jest mało oryginalna – masz odszukać i wysłać do piekła złego demona. Mimo to Sacred zapowiada się obiecująco. Umieszczono w nim bowiem wszystkie sprawdzone atuty Diablo II i wzbogacono je w kilka ciekawostek. Najważniejsza będzie grywalność, ale tą przetestujemy najwcześniej w listopadzie. Premiera gry jest planowana na I kwartał przyszłego roku.

PES 3 na PC!

Na targach Konami oficjalnie przyznało, że tworzony jest Pro Evolution Soccer 3 na PC. Tym samym gra wychodzi z konsolowej okręgówki i staje z FIFĄ EA do walki o mistrzostwo. W porównaniu z wersją konsolową na PC ma być poprawiona jakość grafiki, a zachowana legendarna grywalność. Jeśli plany się sprawdzą, FIFA straci mistrzostwo.

Republika czeka na rewolucję

W Republic the Revolution robisz karierę polityczną w małej poradzieckiej republice. O twoich sukcesach decyduje osiem wskaźników: od image politycznego, przez religię, aż po zakulisową przemoc. Nikogo chyba jednak nie trzeba przekonywać, że o wszystkim decydują pieniądze. Gra jest klasyczną strategią ekonomiczną. Pełno w niej tabel i wykresów.

Grając w Republic the Revolution, nie dostrzegłem jednak zapowiadanej przez twórców rewolucji w grafice. W grze widzisz miasto podzielone na segmenty, a po wyborze danej dzielnicy domy i ulice oglądasz w trzech wymiarach. Po ulicach jeżdżą samochody, a gdzieniegdzie kręcą się przechodnie. Sam również możesz powędrować ulicami. Brak jednak detali, które mogłyby oczarować. Być może gra dopiero czeka na rewolucję graficzną.

Do broni towarzysze!

Soldner firmy Wings Simulations przypomina Opertion Flashpoint, tyle że z widokiem TPP. Podobny jest styl rozgrywki, w której wcielasz się w żołnierza z czasów współczesnych. Okolice, w których grałem, przypominały socjalistyczne osiedle z wielkiej płyty. Postawiono je w lesie, bo tak kazał towarzysz sekretarz, a wszak on zawsze miał rację. Szare, porośnięte grzybem budynki okazują się doskonałym poligonem wojennym. Jest śmietnik, za którym można się schować, i wybite okna, przez które da się wrzucić granat. Świetna zabawa! Kolejne podobieństwo do Flashpointa to pojazdy, które napotykasz na placu boju! Wsiadasz do dowolnej maszyny i starasz się wykorzystać ją do uzyskania przewagi nad wrogiem.

Obok socjalistycznych osiedli są też teksańskie farmy – największa duma Ameryki.

Wiec wyborczy nie bardzo się udał, ale co się dziwić, skoro konkurencja z Samoobrony częstuje wódką.

Na DVD
relacja z targów
i filmowe zapowiedzi

RÓB TO Z NAMI!
BAW SIĘ ROBAKAMI!!!

WORMS 3D

W sprzedaży od 31 października!

TEAM17 SEGA®

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe Limited na podstawie licencji.

Nagrody GC

Na zakończenie targów przyznano nagrody dla najlepszych gier.

Najlepsza gra na PC:
Spellforce – The Order of Dawn (Phenomic)

Największa grywalność:
Pro Evolution Soccer 3 (Konami)
oraz **Beyond Good & Evil** (Ubi Soft)

Najładniejsza grafika:
Need for Speed Underground (Electronic Arts)

Najlepsza gra sieciowa:
Soldner – Secret Wars (Wings Simulations)

Najbardziej odkrywcza gra:
Dog's Life (Sony)

Najlepsza gra na komórkę:
Mozzies (Siemens)

W trakcie targów odwiedzający wybierali również najlepszą grę ostatnich 12 miesięcy. W kategorii gier na PC nagrodę G.A.I.A. 2003 (Games Award for Interactive Archievemenet) przyznano **GTA: Vice City** (Rockstar Games). Ten sam tytuł zwyciężył na konsolę PS2.

narodowych do mistrzostw przystąpiły też składy o oryginalnych nazwach, na przykład Nordic. Wszyscy w jednym worku. Gra jest ciekawsza niż przewidywaliśmy, choć po pierwszych testach wydaje się zbyt prosta. Aby podać kulę partnerowi, wystarczy wcisnąć jeden przycisk. Prowadzony zawodnik sam odszuka cel. Tym samym rozgrywka koncentruje się bardziej na manewrach specjalnych i zdobywanych w trakcie meczu bonusach. Z ostateczną oceną Quidditch poczekajmy do jego pecetowej premiery, czyli do listopada.

A Conan oj, oj, oj

Targi w Lipsku były okazją do pierwszego kontaktu z Conanem sponsorowanym przez TDK Mediactive. Gra jest prostą zręcznościówką, w której słynny Cymeryjczyk tnie mieczem każdego, kto mu się nawinie. Droga do celu jest prosta, niezależnie od tego, czy przeciskasz się przez lochy czy przebijasz przez las. Kiepskie animacje i porozrzucane tu i ówdzie niewidzialne ściany wybaczamy jako grzechy wersji roboczej, ale sposób pokazania akcji zganię już teraz. Sceny obserwujesz z kamer umieszczonych w określonych

Nawet sam Conan wolał, w miłym towarzystwie, pograć w siatkówkę plażową, niż męczyć się ze sterowaniem w swej komputerowej adaptacji.

punktach. Po zmianie widoku zmieniają się kierunki na kursorach. Nagle okazuje się zatem, że odwracasz się plecami do szkieletu i zaciekle sieczesz ścianę. Na konsoli sterowanie padem jeszcze da się zaakceptować, ale na klawiaturze to tragedia!

Zaciekłe twarze, ostre starcia i niebezpieczne wypadki. Quidditch to sport dla nastoletnich twardzieli.

Ostra gra

Przy stoiku Codemasters, na otoczonym siatkową klatką boisku, trzyosobowe drużyny ochotników toczyły mecze piłkarskie. O zaciekłości pojedynków może świadczyć fakt, że pod koniec pierwszego dnia imprezy jeden z uczestników tych zmagań doznał poważnej kontuzji i po ocuceniu został zniesiony z boiska na noszach.

Easy Harry

Electronic Arts pokazało wreszcie Harry'ego Pottera: Quidditch WC – grę sportową, w której młodzi czarodzieje igrają z magicznymi pociskami. Latające na miotłach drużyny starają się umieścić fosforyzujące kule w okręgach – bramkach przeciwnika. Obok zapowiadanych wcześniej drużyn

www.gamestar.pl
wywiad w formie wideo

W trakcie targów GC zapytaliśmy Pawła Marchewkę (szefa Techlandu), jakim zainteresowaniem cieszy się wśród odwiedzających nasz rodzimy **Chrome**.

Paweł Marchewka: Zainteresowanie **Chromem** jest bardzo duże. Mieliśmy kilka takich nalotów na stoisko, tak że sami nie mogliśmy się na nim pomieścić. Był problem ze sprawdzaniem tasiemek z ratingiem, a trzeba tu na to uważać, zwłaszcza że jesteśmy blisko informacji (tasiemki z ratingiem wskazywały ograniczenia dostępu związane z wiekiem gracza – przyp. red).

GameStar: Kiedy odbędzie się zachodnia premiera Chrome?

Paweł Marchewka: Zachodnia premiera będzie miała miejsce 20 września w większości krajów. W kilku premiery zostaną zapewne opóźnione, ale to zależy od tego, do kiedy wydawcy zdążą wykonać lokalizację.

GameStar: Czy wersja zachodnia będzie się znacznie różnić od polskiej?

Paweł Marchewka: Tak, będzie troszeczkę zmian związanych głównie z kompatybilnością gry i poprawek zgłoszonych przez użytkowników polskiej wersji. Po jej wydaniu okazało się bowiem, że Chrome engine ze względu na dodatki przygotowane specjalnie na potrzeby **Chroma** sprawiały kłopoty z kompatybilnością. W wersji zachodniej będzie też kilka dodatków związanych z grafiką i swobodą gracza. Wszystko to będzie oczywiście dostępne dla polskich użytkowników, zupełnie za darmo, do pobrania z naszej strony lub w specjalnym patchu na płycie CD.

GameStar: Jakie są losy waszego innego projektu – gry rajdowej **Xpand Rally**?

Paweł Marchewka: Xpand Rally ostatnio było poważnie spowolnione. Natomiast praktycznie od początku września rusza cały team **Chrome**, który będzie pracował nad Xpand Rally. Prace będą się posuwały bardzo szybko. Chcemy wydać grę przed gwiazdką, w Polsce i w większości krajów na świecie.

Konkurs na hasło reklamowe

tracer

rozstrzygnięty!

TRACER GRA! TY WYGRYWASZ!

Nagrody otrzymują:
głośniki MAGNUM 2: Tomasz Gwiazda, Marcin Szymański
głośniki MAGIC: Michał Kiełbasiński, Marcin Traczyk, Andrzej Cholewiusz, Adam Mikoszewski, Błażej Krakowiak; **kierownice FORCEMAN:** Tomasz Niedoba, Artur Wajda, Piotr Cybulski, Damian Pluszczyk, Ignacy Hałas, Dorota Zdzieborska, Paweł Walo, Tobiasz Proch Jacek Wojtecki, Mariusz Krzyżanowski; **klawiatury MAYBACH:** Bernard Piechota, Jakub Główczyk, Franciszek Stańko, Aleksander Marciniak, Adam Odojewski, Tomasz Sługocki, Krzysztof Styrbicki, Grażyna Mugensznabel, Mateusz Hyndle, Jakub Staniec; **joysticki FREESPACE:** Paweł Swęd, Tomasz Lustyk, Arkadiusz Raczkowski, Joanna Skura, Filip Kuncewicz, Marek Myśliwiec, Sebastian Florek, Piotr Kolesiński, Karolina Wanat; **gamepady DEATHGINGER:** Jacek Maryńczak, Rafał Rudecki, Krzysztof Morowiec, Marcin Koczwara, Maciej Opracha, Paweł Dziubałka, Andrzej Banaszkiewicz, Tadeusz Bilacz, Stefan Giemza

Gratulujemy! Nagrody prześlemy pocztą.

Nagrody ufundował megabajt autoryzowany dystrybutor tracer

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk

Hawk™

- *parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku*
- *doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy*
- *najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika folowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)*
- *doskonałe wyważenie*
- *56 i 48-krotna prędkość nagrywania*

Wypali ? Na Pewno !

Teraz

Hawk DVD-R!

Wypalisz 4.7GB

DVD-R x1

DVD-R x2

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>85%

DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	4,7 Gb
Czas nagrywania	120 min
Prędkość nagrywania	x1, x2
Zgodne ze spec	DVD-R 2 0
Długość fali prom. lasera	650 nm
Średnica dysku	120 mm +0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm +0,3/ -0,06 mm
Metoda nagrywania:	Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania	48mm 116 + 0,05 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający promieniowanie UV
Procent odbicia	45-85%
Trwałość	100 lat
Kompatybilność	Pioneer, Toshiba, Sony, Teac i inne nagrywarki DVD-R/RW

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!

Dyskietki 10 PCS

Jewel Box 10 Pack

Slim Case 10 Pack

Cake 50 CD-R

Cake 25 CD-R

Cake 10 CD-R

Multispeed 1-56x

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

I ty zostaniesz Maximusem

Rome Total War

Fakty

- 20 frakcji
- 150 typów jednostek bojowych
- 10 000 żołnierzy na polu bitwy
- 120 cech (wad i zalet)

Jako rzymski wódz poślesz do boju tysiące legionistów, aby ujęli w karby dzikich Galów i Germanów oraz zaprowadzili Pax Romana w barbarzyńskiej Europie.

Wszyscy pamiętamy jeszcze sławny film Ridleya Scotta *Gladiator*, który pokazał dawno zapominaną potęgę starożytnego Rzymu. Film zachwycający ogromem i sugestywną wizją wiecznego cesarstwa. Rzymu, który był jedynym światłem w mrocznej i barbarzyńskiej Europie. Oglądałeś w nim bitwy z hordami Germanów i rzymskie legiony maszerujące po zwycięstwo. Widziałeś dumnych Pretorian w czerni i purpurze, maszerujące równym krokiem niezwyciężone legiony oraz gigantyczne Koloseum, w którym 50 tysięcy Rzymian patrzyło na każdy ruch miecza mistrza gladiatorów. Imperium Romanum to świetny temat na grę. Historia tego państwa–miasta, które podbiło całą Italię, potem rozprawiło się z Grecją, a u szczytu swej potęgi rozciągało się na obszarze od ponurych gór Szkocji, aż po wielkie pustynie Afryki i Azji Mniejszej, co i rusz powraca na ekrany komputerów. Rzym był światłem – budował akwedukty, miasta, drogi, wprowadzał naukę i oświatę. A jednocześnie Imperium niszczyły wojny domowe, konflikty i najazdy barbarzyńców. To wszystko zainspirowało twórców ze studia Creative Assembly, autorów słynnej serii gier strategicznych **Total War** (**Shoguna** oraz **Medievala**) do stworzenia gry strategicznej rozgrywającej się w czasach, które dobrze znasz z *Gladiatora*.

Zwarte i karne rzymskie legiony walczą z hordami Brytów. Jak widać legioniści (na pierwszym planie) zostali przedstawieni szczegółowo.

Kartagina musi zostać zburzona!

Akcja **Rome: Total War** zaczyna się około 250 lat przed narodzinami Chrystusa. Rzym właśnie opanował Półwysep Apeniński – poprzez wojny i zawierane sojusze. Powoli Republika zaczyna ingerować w losy sąsiadów, za kilka lat nauczy pokory Greków i dzikusów zza Alp – Galów i Germanów. Misje samouczka przedstawiają zdarzenia związane ze zdobyciem Sycylii, które zapoczątkowały serię wojen punickich (patrz ramka „Rzym kontra Kartagina").

Chociaż w **Rome** Rzymianie będą znajdować się w centrum uwagi, to jeśli zechcesz, wcielisz się w przywódców innych mocarstw z regionu Morza Śródziemnego: na przykład w wodza Kartagińczyków. W sumie z zaplanowanych 20 nacji (w tym czterech rzymskich) aż 12 będzie dostępnych dla gracza. Wiadomo na razie, że znajdą się wśród nich Galowie, Macedończycy, Hiszpanie, Brytowie oraz Egipcjanie. Każda z nacji będzie szkolić zupełnie inne jednostki, co w sumie da około 150 różnych typów oddziałów, jednak żadna z frakcji nie będzie dysponować więcej, niż 20 różnymi rodzajami wojsk.

Generał Maximus

Rome oznacza zupełnie nową jakość w serii **Total War**. Tym razem na polu bitwy nie zobaczysz już, tak jak w **Medievalu**, malutkich i płaskich sylwetek żołnierzy składających się z trzech pikseli. Wszystkie jednostki zostaną przedstawione w trójwymiarowej grafice, a twórcy gry odwzorowali antyczne wojska w najdrobniejszych detalach. Choć będziesz dowodzić legionami i manipułami, w dowolnej chwili przybliżysz kamerę do walczących i zobaczysz szczegółowe sylwetki żołnierzy. Ujrzysz, jak zwarta ściana tarcz legionistów uderza o bezładny tłum barbarzyńców. Jak srodzy rzymscy wojacy rozbijają zwarte, najeżone ostrzami falangi macedońskiej piechoty. Legioniści będą wspinać się po drabinach, trzymać tarcze nad głowami, napinać balisty, atakować, bronić się, a gdy spadnie na nich szarża kartagińskich słoni bojowych, uciekać w popłochu.

W bitwach wezmą też udział generałowie. Pojawią się nawet takie sławy, jak Juliusz Cezar, Hannibal czy Scypion Afrykański.

Barbarzyńcy mają małe szanse w boju z Rzymianami. Po pierwszym natarciu legioniści wypoczywają, a do walki rusza konnica sprzymierzeńców.

W takiej s[illegible] nie pograsz, choć prezentowana bitwa jest prawdziwa: słonie bojowe Hannibala właśnie roznoszą rzymskie oddziały pomocnicze,

W grze znajdą się znane z Medievala elementy fabularne. Twoi podwładni będą zdobywać zalety i przywary (ich zestaw liczy aż 120 pozycji). Jeśli generał ucieknie z pola bitwy, w obawie przed konnicą Sarmatów, uzyska mało chwalebny przydomek, a jeśli będzie bił się do ostatniej kropli krwi, otrzyma ciekawe cechy. Przykładowo, jeśli sprawisz, że brodaci Germanie zegną swoje dumne karki przed rzymskimi orłami, przyprowadzisz do Rzymu tysiące jeńców, którzy podążą za twoim rydwanem w triumfalnym pochodzie, uzyskasz tytuł „Zdobywcy Galii", dzięki któremu twój generał będzie wzbudzał większy strach pośród nieprzyjaciół.

Rzym zwycięski!

W Rome zobaczysz wielkie, epickie, trójwymiarowe bitwy. Tylko wódz, który będzie mądrze wykorzystywał swoje jednostki i umiejętności, odniesie zwycięstwo nad wrogiem. Prawie każdy rodzaj wojsk będzie dysponować własnymi technikami walki, umożliwiającymi efektywne atakowanie przeciwnika. Wiele z nich będzie zależało od ukształtowania terenu. Na przykład łucznicy ustawieni na pagórku będą strzelać na dłuższy dystans, a germańska piechota ukryje się w lesie i przygotuje zasadzkę. Podczas gdy w większości gier strategicznych oddziały bezmyślnie wykonują rozkazy gracza, w Rome będziesz musiał zatroszczyć się o morale swoich ludzi. Oddziały kawalerii, wysłane do boju przeciwko uzbrojonym w długie włócznie greckim hoplitom, z którymi nie mają szans na zwycięstwo, najprawdopodobniej rozbiegną się i uciekną z pola bitwy. W czasie bitew ten efekt wygląda niesamowicie, gdyż oddziały nie zachowują się jak roboty. Możesz przegrać całe starcie, jeśli twoje wojska natkną się na silniejsze jednostki wroga i uciekając w panice, rozerwą szyki pozostałych wojsk.

Niemal każdy typ wojsk dysponuje własnymi, niepowtarzalnymi umiejętnościami lub formacjami. Grecy tworzą falangę (rzędy żołnierzy z włóczniami różnej długości), barbarzyńcy chętnie atakują w dużych grupach (większa siła ataku i szybsze tempo, ale niewielkie możliwości obrony). Legioniści najpierw miotają swoim Pilum (włócznią), a potem sięgają po proste, wypróbowane Gladiusy (miecze), które przez stulecia ustanawiały granice Imperium Romanum tam, gdzie być powinny. Potrafią również tworzyć sławetne Testudo, czyli żółwia chroniącego przed ostrzałem. Konni łucznicy ustawiają się w ciekawej formacji – jeździec z pierwszego rzędu oddaje strzał i odskakuje w tył, zwalniając miejsce dla poprzednika. Efektem jest poruszający się krąg, wypluwający grad strzał.

podczas gdy legiony Rzymian kontynuują atak na płonące Ateny. Kanciaste, czerwone sztandary wskazują oddział, przy którym przebywa nasz generał.

S.P.Q.R. rządzi

Na ocalałych rzymskich akweduktach i budowlach wciąż możesz zobaczyć skrót pochodzący od sentencji „Senatus Populus-que Romanus" (Senat ludu rzymskiego). Niestety, organ ten, składający się z przedstawicieli najmożniejszych rodów, będzie ograniczał twoją władzę. Na początku gry wybierzesz, do której z trzech potężnych rodzin należysz. Ich przedstawiciele zasiadają w Senacie i dzięki temu te możne rody mają wpływ na politykę Republiki Rzymskiej. Są to: Julius, Scipiones oraz Brutus. Na początku rody będą ze sobą współpracować, aby pokonać wspólnych wrogów: na południowym zachodzie Kartagińczyków, na północy Galów, a na wschodzie Macedończyków, próbujących odbudować europejską część mocarstwa Aleksandra Wielkiego. Z czasem jednak może dojść do konfliktów.

Senat będzie zlecać ci zadania, na przykład „Odbij Saguntum". Jeśli wypełnisz misję, otrzymasz nagrodę: 5000 denarów lub oddział pretorian. Jednakże senatorowie będą uważać na to, aby żadna z rodzin nie stała się zbyt potężna. Jeśli zatem samowolnie postanowisz podbić Galię czy Hiszpanię, zostaniesz wkrótce wezwany do oddania kilku miast. Z drugiej strony, gdy będziesz pilnie zwalczać oficjalnych

Nadchodzą gladiatorzy

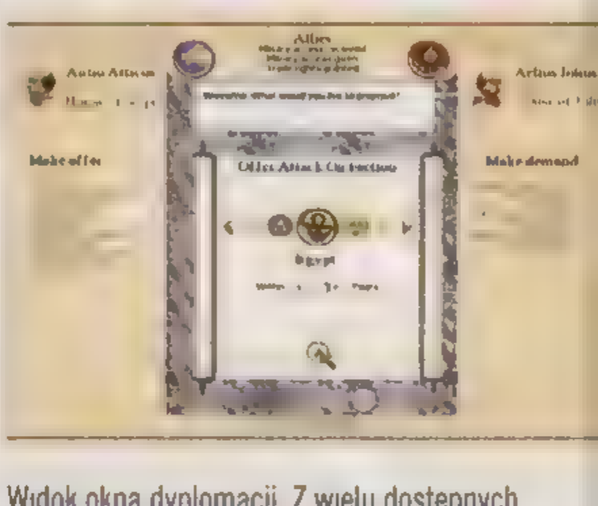
Gladiator wywołał zainteresowanie starożytnością. Dlatego jest przygotowywanych kilka produkcji, których akcja rozgrywa się w czasach antycznych. Uwaga: prace nad częścią z nich jeszcze się nie zaczęły, możliwe są więc zmiany. Kadr pochodzi z filmu „Troja".

Film	Fakty
Troja 21 maja 2004	Atak homeryckich bohaterów (Odyseusza, Achillesa i innych) na Troję, w celu odbicia pięknej Heleny. Występują Brad Pitt, Orlando Bloom, Peter O'Toole, Sean Bean. Reżyseruje Wolfgang Petersen. Budżet wynosi 180 mln dolarów.
Hannibal 2004	Kartagiński generał Hannibal (nie Hannibal-Kannibal z Milczenia owiec, w tej roli Vin Diesel) przekracza Alpy ze stutysięczną armią i dziesiątkami słoni bojowych. Jego cel jest jasny: zdobyć Rzym! Kolejne oddziały obrońców uciekają przed nim w panice...
Alexander 2004	Pierwszy z dwóch zaplanowanych filmów opowiadających historię wielkich podbojów. Reżyser Oliver Stone na pewno nie przepuści okazji, aby pokazać zarówno wielkie bitwy, jak i... kolejnych kochanków Aleksandra Wielkiego (Colin Farrel). No cóż, homoseksualizm był w starożytności bardzo modny wśród arystokratów.
Alexander Wielki 2005	Reżyser Baz Luhrman chce obsadzić w głównej roli Leonardo DiCaprio, producentem będzie nie kto inny, jak Dino de Laurentiis. Z powodu zagrożenia terroryzmem w Maroku, film będzie kręcony w Australii.

Mapa strategiczna prezentuje fortyfikacje i drogi. Zachodnia Sycylia jest kontrolowana przez Kartagińczyków, a wschodnia część wyspy przez Rzymian z frakcji Scipiones. Na północy Italii rządzi rodzina Julius (czerwoni), Brutus (zieloni) panują na południowym wschodzie. Rzym należy do senatu (liliowy). Mapa poglądowa w lewym dolnym rogu przedstawia wszystkie prowincje dostępne na mapie strategicznej.

Widok Egiptu: sieć kanałów dobrze spełnia swoje zadanie, ale daleko im do rzymskich akweduktów.

Droga kończy się dokładnie na granicy z Germanią – dalej są już tylko dzicz i lasy.



Widok okna dyplomacji. Z wielu dostępnych elementów można sformułować umowę zawieraną z innym królestwem lub frakcją.

wrogów Rzymu lub wznosić budynki, możesz wkrótce liczyć na posadę w Senacie, która zwiększy twój wpływ na losy państwa. Były konsul zachowuje swoje przywileje do końca życia.

Krzewiciele oświaty

Północna Europa oraz kraje śródziemnomorskie zostały podzielone w Rome na prowincje, a te z kolei na wiele małych kwadratów. Dzięki temu w trybie strategicznym pojawią się również problemy taktyczne, jak choćby obrona wąskich, górskich przełęczy. Wymaga to starannego planowania marszu armii. Okazuje się, że bardziej skuteczne, niż bezpośrednie atakowanie miasta, jest odcięcie go od dostaw surowców – każdy kwadrat mapy ma parametr określający, jakie dochody przynosi wskazany obszar, a czasem informację o dodatkowych, specjalnych zasobach, na przykład stadach słoni.

Każda z twoich armii będzie miała do dyspozycji punkty ruchu, określające, ile pól jest w stanie przebyć. To nowość w stosunku do Medievala, gdzie wojska mogły w ciągu roku przejść tylko z jednej prowincji do drugiej.

Kiedy dojdzie do potyczki, mapa zostanie zamieniona na widok pola bitwy. Przeniesiesz się zatem na mapkę taktyczną, gdzie zobaczysz swoje oddziały. Będzie ona ściśle odzwierciedlać

Nie będziesz mieć bezpośredniego wpływu na wygląd miast. Wznoszone w trybie strategicznym budynki będą pojawiać się w ustalonym miejscu.

Rzymianie na górze, barbarzyńcy na dole. Trzy wymiary to nie tylko postacie, ale również pole bitwy. Wspinanie się pod górę pochłania wiele energii i obniża siłę bojową.

ściągam filmy z Internetu
w kilka minut

Z chello nie czekam. Nawet film ściągam w kilka minut z prędkością 512 kbps.

gwarantuję stałą opłatą za Internet

1 zł
za pierwszy
miesiąc*

infolinia 94 80 www.chello.pl

chello™ Internet w

UPC
TELEWIZJA KABLOWA

Najsilniejszą jednostką obronną jest grecka falanga najeżona ostrzami włóczni. Rzymianie potrafili się z nią jednak uporać.

Zwykli hoplici oraz falanga (w tle).

Grecy dysponują silną kawalerią.

rzeźbę terenu mapy strategicznej. Jeśli na przykład twoje wojska będą przedzierać się przez góry, zobaczysz wzgórza i górskie szczyty. Miejsca położone nad rzekami czy otoczone górami nadają się znakomicie na pozycje obronne. Dzięki temu gra jest bardzo realistyczna, a nagłe przejście z kolorowej mapy do trójwymiarowego pola bitwy odbywa się płynnie.

Divide et impera

Ulice, fortyfikacje i pola zasobów sprawiają, że tryb strategiczny wymaga również umiejętności taktycznych. W grze zbudujesz antyczne cuda świata, jak kolos z Rodos, aleksandryjską latarnię morską czy egipskie piramidy, które dostarczają sporych profitów (jedynie ten ostatni element jest nieco naciągany – piramidy już w czasach Cezara miały 2500 lat). Jeśli w pobliżu miasta, w którym są jakieś budowle, będzie się rozgrywać bitwa, zobaczysz je na mapie taktycznej.

W grze będziesz mógł wybrać, czy chcesz grać aż do militarnego podbicia całej Europy, czy jedynie jej części. Możesz się również zdecydować na gospodarcze opanowanie kontynentu. Prawdopodobnie pojawi się znany już z Medieval system punktowania – na przykład mniejsze państwa otrzymają większą premię za udane podboje. Celem rzymskich frakcji jest także zdobycie godności cesarza. Jeśli poczujesz się na tyle silny, aby przekroczyć Rubikon (graniczną rzekę centralnego regionu cesarstwa) i rozpocząć wojnę domową z Senatem oraz pozostałymi dwoma rodzinami, masz szanse zdobyć Rzym i panować nad nim jako imperator.

Rzym Totalny

Oglądając pierwsze gotowe elementy Rome, zastanawialiśmy się, czy gra nie będzie zbyt złożona? Szef Assembly, Michael de Plater uspokaja: „Interfejs został całkowicie przerobiony, nic już nie ukrywa się w dodatkowym menu. Stworzyliśmy również pomocnika, który nie tylko wskaże problem, ale również, na życzenie, podpowie, jak go rozwiązać. Poza tym jednostki będzie można rozpoznać bez trudu. Na dobry koniec mogę jeszcze dodać, że przygotowaliśmy kampanię treningową, która nie będzie przypominać zwykłego tutorialu, a normalny scenariusz". Zastanawiamy się jednak, skąd wzięły się w grze takie jednostki, jak... płonące świnie? Kierownik produkcji Mike Simspon broni tych kontrowersyjnych pomysłów: „Płonące świnie Rzymianie wykorzystali tylko raz, podczas bitwy ze słoniami bojowymi. Jednak nie zdziwiłbym się, gdyby stały się ulubionymi jednostkami w grze. Bo one są po prostu fajne. Co prawda bardzo zależy nam na oddaniu

Rzym kontra Kartagina

Dopiero trzy **wojny punickie** sprawiły, że Rzymianie stali się władcami basenu Morza Śródziemnego.

Hannibal

Położona w północnej Afryce Kartagina (na południowy zachód od Sycylii), będąca kolonią Tyru, stała się jednym z najbogatszych miast antycznego świata. W 264 roku p.n.e. doszło do wybuchu wojny między Kartagińczykami a Rzymianami. Z początku przeważająca flota kartagińska została pokonana przez Rzymian dzięki nowej taktyce: na specjalnych pomostach żołnierze dokonywali abordażu i toczyli bezpośrednią walkę jak na lądzie. W 241 roku przed Chrystusem Rzym zwyciężył, zapewniając sobie panowanie na znacznej części Sycylii oraz na Korsyce i Sardynii.

Drugą wojnę punicką (219–201 r. przed Chrystusem) rozpętali Rzymianie, ponieważ uznali, że Hannibal zbytnio rozpanoszył się w Hiszpanii. Marsz jego armii przez Alpy został okupiony wysokimi stratami, jednak dzięki temu kartagiński wódz najechał Italię i rozgromił Rzymian pod Kannami i nad Jeziorem Trazymeńskim. W pierwszej z tych bitew Rzymianie stracili ponad 50 tysięcy żołnierzy. Problemy z zaopatrzeniem i intrygi w kartagińskim senacie sprawiły, że Hannibal nie wykorzystał zwycięstwa. Nie mógł się oprzeć kontratakowi Scipiona na północną Afrykę. Rzymianie zajęli Hiszpanię, a Kartagina musiała wypłacić wysokie odszkodowanie wojenne.

Ostatnia, **trzecia wojna punicka** (147–146 r. p.n.e.) była rzezią. Zmagania Kartagińczyków z numidyjskimi atakami były dobrą okazją dla Rzymian, którzy postanowili uporać się z osłabionym przeciwnikiem. Scipion Afrykański zniszczył Kartaginę, a na jej gruzach kazał rozsypać sól. Pozostałości po Kartaginie zostały włączone do prowincji Afryka.

A tak wyglądają w grze kartagińscy włócznicy

prawdziwych, historycznych detali, ale gracze chcą mieć specjalnie jednostki dysponujące ciekawymi umiejętnościami".

Dyplomacja

Dotychczas najsłabszą stroną serii Total War była dyplomacja, choćby z powodu dostępnych jedynie trzech statusów rywali: Sojusznik, Neutralny, Wróg. W Rome zostały one rozbudowane na podstawie najlepszych wzorców z Cywilizacji III. A oto jak mogą negocjować Rzymianie z Grekami: „Dajcie nam militarny dostęp do waszego obszaru przez najbliższe dziesięć lat, prawa handlowe oraz dodatkowo trybut 1000 denarów. W zamian otrzymacie miasto Tarentum, a my zaatakujemy w ciągu pięciu lat waszego wroga, Macedończyków".

W poprzednich częściach serii duża liczba jednostek zamiast przynosić graczowi radość, wymagała od niego sporego wysiłku. Szpiedzy, biskupi, skrytobójcy, dyplomaci i inkwizytorzy absorbowali twoją uwagę bardziej, niż działania wrogów. Rome będzie oferować mniej jednostek specjalnych, jednak będą one dysponować większymi możliwościami. Szpiedzy na przykład staną się również płatnymi mordercami. Z kolei dyplomata będzie potrafił zaaranżować ślub córki patrycjusza z zagranicznym księciem.

Oblężenia

Miasta zostały przedstawione bardzo szczegółowo, a każdy wzniesiony budynek jest widoczny na mapie taktycznej. Zarządzanie prowincją odbywa się poprzez stolicę. Miasto zostaje zdobyte, gdy wrogie oddziały wkroczą na jego forum. Ten plac znajduje się na środku miasta, chroniony miejskimi murami i otoczony zabudowaniami.

Gdy oblegasz wrogie miasto i przeprowadzasz szturm, wykorzystujesz bojowe machiny. Potężne tarany i katapulty dziesiątkują obrońców oraz niszczą mury obronne. Przed bitwą będziesz mógł również przygotować drabiny i wieże oblężnicze, po których żołnierze dostaną się na mury. Za pomocą tarana zniszczysz bramy miasta. Czeka cię jeszcze ciężka walka na ulicach – mordercze starcia w ścisku, w wąskich uliczkach, wśród domów i ogrodów. Twórcy postarali się, aby obleganie twierdz było przykre również dla najeźdźcy (na przykład wojska może zdziesiątkować zaraza), więc szturmowanie miast będzie opłacać się bardziej niż Medievalu.

Legiony Cezara

Brytyjskie wozy bojowe, spartańscy hoplici, kartagińskie słonie, germańskie psy bojowe oraz ciężka konnica – każda jednostka wroga wymaga zastosowania innej taktyki. Inaczej, niż w Medievalu, w Rome będą poziomy doświadczenia, które twoje oddziały zdobędą w ogniu walki. Generałowie nie będą wpływać na siłę ataku żołnierzy, a jedynie na ich morale i dyscyplinę.

Jeśli nowo postawiony budynek będzie pozwalał na rekrutowanie lepszych jednostek, dotychczasowe wojska będą mogły zostać poddane udoskonaleniu. Gotowe oddziały pojawią się na mapie w wyznaczonym miejscu, zupełnie tak jak w RTS-ach. Aby nie stracić oddziałów, które zdobyły wysokie doświadczenie, a poniosły spore straty, będzie można jednym rozkazem wysłać armię na ponowne szkolenie („Retrain"), które nieopierzonych rekrutów zamieni w bojowych zawadiaków i weteranów.

Plany

Chociaż do premiery pozostał jeszcze prawie rok, Rome już teraz sprawia oszałamiające wrażenie. Okazuje się, że produkcja gry rozpoczęła się jednocześnie z pracami nad Medievalem. Wiadomo że do wersji finalnej, oprócz dwóch kampanii, jeszcze sporo zostanie dodane. Znajdzie się w niej co najmniej pięć historycznych bitew, na przykład starcie rzymskich legionów z Germanami w lesie teutońskim. Tryb multiplayer otrzyma więcej wariantów rozgrywki, zostaną też zachowane elementy strategiczne z trybu dla jednego gracza.

Creative Assembly zamierza dodać kompletny edytor, który pozwoli ci rozwijać grę, w tym także tworzyć własne mapy strategiczne. Mieliśmy okazję widzieć to narzędzie w akcji – jak zmienia się mapa świata, typ terenu czy władców poszczególnych prowincji. Edytor pola bitwy pozwoli odtworzyć historyczne państwa, prawdopodobnie możliwe będzie nawet wbudowanie ich w kampanię. Na pewno przedłuży to znacznie żywotność tej gry. MJ

Legioniści najpierw rzucają we wroga swoim Pilum, zanim przystąpią do bezpośredniego starcia.

Generałowie, jak ten widoczny na ilustracji Macedończyk, mogą być kontrolowani indywidualnie. Ich obecność dobrze wpływa na morale żołnierzy.

Germańska kawaleria zaliczana jest do najlepszych jednostek konnych w antycznym świecie.

Rome: Total War

Gatunek strategia
Producent Creative Assembly
Premiera IV kwartał 2003
Wrażenia świetne

Jacek L. Komuda: Oczyma wyobraźni widzę ogromne bitwy, szturmy starożytnych miast i na końcu triumfalny przemarsz legionistów przez Forum Romanum. Szkoda trochę, że autorzy zarzucili serię Medieval. Tak bym chciał zobaczyć upadek Cesarstwa Rzymskiego...

Etherlords 2

Nadchodzi kolejna gra z kategorii „uzależniających". Poprowadź do walki nowych bohaterów czterech ras w całkowicie zmienionej mechanice gry.

Fakty

- 4 rasy
- 16 czarów aktywnych
- 120 potworów do przywołania

Trzeba jeszcze trochę poczekać na Etherlords 2. Na szczęście graliśmy już w wersję beta gry i możemy ocenić, czy szumne przechwałki Nival Interactive dotyczące ulepszeń w drugiej części nie są czasem obietnicami bez pokrycia.

Strategia fabularna

Gdy tylko rozpoczniesz kampanię, zorientujesz się, że pogróżki twórców odnośnie do wprowadzenia do gry elementów fabularnych nie były czczą gadaniną. Stało się! Obecnie nie tylko będziesz zwiedzać i walczyć, ale wypełnisz także wiele logicznie powiązanych zadań. Twoi bohaterowie będą prowadzić rozmowy ze zwierzchnikami, zleceniodawcami, a nawet z wrogami. Silni przeciwnicy miotają przed walką pogróżki, a twoje postacie często mówią same do siebie, głośno komentując zaskakujące odkrycia. Niestety, nie będziesz mieć wpływu na przebieg rozmów bohatera, gdyż nie dano kilku wypowiedzi do wyboru.

Zlecenia, które otrzymujesz, są często powiązane w ciągi zdarzeń. Często polegają one na pokonaniu wroga, który pilnuje klucza otwierającego zamknięte wrota, a następnie uwolnieniu uwięzionej za nimi postaci. Bywa też tak, że od napotkanej osoby otrzymasz na przykład moc niszczenia mostów, którymi wróg przedostaje się do twojego kraju. Podobnie jak w innych grach, po wykonaniu zadania warto odszukać zleceniodawcę, aby otrzymać cenną nagrodę. Zupełnie jak w starym, dobrym Baldur's Gate.

Scenariusze mają prosty, często liniowy charakter. Nie pozostawiono wiele miejsca na taktykę, czasem tylko masz okazję pójść inną drogą i wykonać zlecone zadania w innej kolejności. Rozgrywka polega jednak przede wszystkim na rozgrywaniu bitew, a opracowywanie strategii walk daje tyle frajdy, że zmniejszenie ich liczby tylko skrzywdziłoby gracza. Po wypełnieniu wszystkich zadań pojawia się okno wyboru: czy chcesz przejść do nowej misji, czy jeszcze grasować na niezbadanych obszarach mapy. Takie podejście do sprawy pozwala na przypakowanie bohatera i przedłuża zabawę.

Największy szok przeżyjesz, gdy przekonasz się, że nie ma zamków, których musisz bronić! Naturalną konsekwencją takiego stanu rzeczy jest oczywiście zanik znaczenia czarów globalnych. Idziesz do przodu, nie oglądając się na nic, wpatrzony jedynie w swój cel, i szukając przygód. W czterech kampaniach prowadzisz kolejno bohaterów każdej z ras: Vitalitów, Chaotyków, Syntezytów i Kinetyków. Na każdą rasę przypadają cztery misje i jeden bohater. Rozpoczynając kampanie, wybierasz między prowadzeniem wojownika Kinezy i Chaosu. Po zwycięstwach otwiera się dostęp do dwóch kolejnych ras. W czasie tych kampanii masz za każdym razem pod swoją komendą tylko jedną, jedyną postać. Za to bohaterowie są całkiem nowi, przygotowani specjalnie na użytek nowych kampanii i prezentują się całkiem nieźle. Wraz z awansem na wyższy poziom zmienia się też nieco ich wygląd.

Wszystko to wygląda rewolucyjnie dla kogoś, kto grał w jedynkę. Natomiast ci, którzy sięgną po grę po raz pierwszy, mogą pomyśleć, że to niezbyt rozbudowane cRPG! Jeśli twórcom zależało na wprowadzeniu nowości , to rzeczywiście zrobili coś, czego nikt przedtem nie dokonał: kontynuacja gry reprezentuje inny gatunek. Jednak i tak wszyscy będą nazywać Ertherlords 2 strategią.

Skojarzenie z grą strategiczną powoduje dodatkowo fakt, że plan kampanii przygotowujących bohaterów do ostatecznej' rozgrywki jest identyczny z koncepcjami z Heroes'ów i Age of Wonders. Ale nie tylko w tym jednym twórcy gry okazali się mało oryginalni.

Miejscowości zamieszkiwane przez [illegible] zostały zbudowane na ośnieżonych, malowniczych polach.

Na wodzie i pod ziemią

Coraz bardziej popularna staje się koncepcja wprowadzania do gier strategicznych okrętów i teleportów. Etherlords 2 nie jest wyjątkiem. Koniec z podróżami po samym tylko lądzie i w dodatku „na piechotę". Punktów teleportacyjnych nie brakuje na żadnej mapie. W wielu misjach należy także podróżować okrętem. Jednak w odróżnieniu od innych gier, można wsiąść na statek i zejść z pokładu jedynie korzystając z przystani. Jednostki pływające nie dokują byle gdzie! Znajdziesz też tunele pod górami. Często w takich tunelach czają się potwory, które trzeba pokonać. Innym ciekawym elementem są mosty eteralne, wiodące lśniącymi, przejrzystymi szlakami nad wodą i rozlewiskami lawy.

W grze ograniczono różnorodność surowców. Teraz masz tylko trzy zasoby, które występują w jednorazowych dawkach i fabrykach przynoszących stały dochód. Skoro mowa o nowych elementach krajobrazu, nie sposób nie opisać użytecznych budowli. Teraz odwiedzanie świątyń powoduje czasowy przyrost specjalności przywoływanych istot, pojawianie się w czasie bitew dodatkowych czarów i inne efekty. Są też budynki ładujące na nowo artefakty. Jako stały punkt programu występują sklepy z czarami.

Większość stworzeń, którym spuścisz lanie, znasz z pierwszej części gry. Jednak nie mogło się obyć bez kilku nowych istot. Pojawiły się Blade stwory (w oryginale: Pale). Są to wredne typy o paskudnych właściwościach. Do ich zwalczania służy bateria nowych czarów.

Także wśród wrogich bohaterów trafiają się istne dziwadła: renegaci, którzy służą innej niż własna nacji, a nawet tajemnicze hybrydy dwóch ras. Odnajdziesz też nowe artefakty o niespotykanych właściwościach.

A gdzie runy?

Właśnie, nie ma już run do czarów! W ogóle cała mechanika gry została uproszczona i zmieniona. Najwyraźniej autorzy przemyśleli wszystko jeszcze raz od początku. Przy Etherlords 2 odwalono kawał solidnej roboty. Teraz zdobywanie i rzucanie czarów jest łatwiejsze i bardziej logiczne. Podobne jakości odnoszą się także do rozwoju bohaterów. Warto przyjrzeć się z bliska nowej mechanice.

Rozpoczynając grę świeżutkim bohaterem, otrzymasz taką samą jak poprzednio podstawową talię czarów. Tym razem jest 16 miejsc na czary podręczne, które będą losowane jak dawniej, po kilka w każdej rundzie walki. W menu bohatera mieści się też nieograniczona liczba czarów zapasowych. W każdej chwili, przed każdą walką, możesz wymienić czary, a nawet zmienić specjalizację na bardziej stosowną do okoliczności! Karty przywołujące i nieprzywołujące kupisz w sklepach w zamian za uzbierane surowce, a także zdobędziesz na wrogach. Im mocniejszy przeciwnik, tym, rzecz jasna, lepsze łupy. Bywa, że po walce zyskasz cały komplet istot jednego typu. Niezależnie od rasy wroga zaklęcia zdobywane na nich pochodzą przede wszystkim z twojej szkoły magii. Przyrost łupów został pomyślany logicznie: zdobywasz to, czego wróg właśnie użył przeciwko tobie. Po bitwie nie otrzymujesz już surowców. Po awansie przybędzie ci nowa specjalizacja, możesz ją także zdobyć,

Teleporty i mosty należą do nowych elementów krajobrazu i można je znaleźć niemal na każdym kroku.

Two Worlds

Bohater Syntezytów. Lojalny i wierny przyjaciel.

Heroina Vitalitów, niezmordowana i potężna obrończyni lasów.

Wojownik Chaosu, wielki miłośnik walki. Wygląda pięknie w czasie starcia.

Anioł Kinetyków, słodka i waleczna władczyni Aviaków. Aż strach się jej bać.

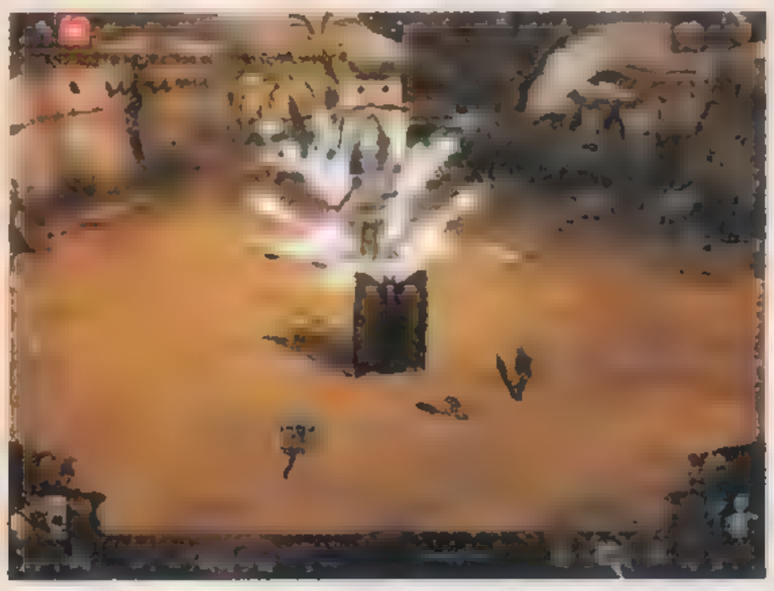
odwiedzając odpowiedni budynek. Zaawansowany bohater dysponuje nawet kilkunastoma specjalizacjami – do wyboru, do koloru. Podobnie jak poprzednio, wraz z przejściem na wyższy poziom dobierzesz także umiejętności. Ponieważ nie ma run do czarów, każde zaklęcie możesz początkowo rzucić tylko raz w czasie bitwy bez względu na to, czy należy on do talii podstawowej, czy jest zaawansowany. Zdobycie odpowiedniej umiejętności na poziomie podstawowym, zaawansowanym i eksperckim pozwoli na odpowiednio częstsze rzucanie zaklęć.

Rządzi tu podobna zasada, jak przy wielokrotnym używaniu artefaktów. Pisać o tym można by jeszcze długo, ale jest to jedna z tych rzeczy, o których żadne słowa nie opowiedzą: to trzeba przeżyć i samemu się przekonać, na ile zmiany są wygodne.

Do zmian w mechanice dostosowano interfejs, który również został uproszczony. Jako że nie kontrolujsz zamków, a za to prowadzisz dialogi – znikły opcje dyplomacji. To, co masz do przekazania innej nacji, powiesz jej prosto w oczy. Pojawił się praktyczny dziennik postaci, w którym zawarto spis dialogów.

Obok wizerunku bohatera znajdują się pasek rozwoju i stan jego posiadania. Wszystkie te zmiany są przyjazne graczowi i ułatwiają rozgrywkę.

Najmniej usprawnień wprowadzono w systemie bitew. Poprawiono tylko jedną, ale za to istotną sprawę. W nowej edycji czary rzucane przez przeciwnika ukazują się jako ikony wyświetlane z lewej strony aż do końca tury. Spokojnie zdążysz kliknąć i przeczytać opis, jeśli nie znasz danego zaklęcia. Jest jedno ułatwienie, które zwiększa grywalność. Po prawej stronie stale ukazują się ikony czarów, pod wpływem których są twoje istoty na skutek wizyty w świątyni, lub lokalne czary obszarowe panujące na danym terenie. Przypominają one o tym, co może się zdarzyć w czasie walki.



Wizualne efekty rzucanych zaklęć świetnie prezentują się w nowych sceneriach bitew.

Technika Chaotyków

Większość niedociągnięć prawdopodobnie wynika z faktu, że jedyna dostępna wersja gry nie jest jeszcze skończona, ale pozostaje mieć nadzieję, że będzie dopracowana. Byłoby przykro, gdyby głosy postaci nadal brzmiały jak ze starego patefonu. Jeśli tylko Syntezyci zajmą się sprawą techniki w miejsce Chaotyków, wszystko pójdzie dobrze. Nie ma też kupców, którzy zamiast dostarczać towary, powodowali zawieszanie się gry.

Jakość muzyki i grafiki jest wysoka, za to nowe elementy krajobrazu i nowe projekty map sprawiają wrażenie, że przebywasz w innych krajach. Obszary należące do danej rasy odpowiadają ich upodobaniom zarówno jeśli chodzi o budowle, jak i teren: Kinetycy grasują na śniegu, a na ziemiach Chaotyków znajdziesz rozlewiska lawy. Zachowano niepowtarzalny humor z pierwszej części: szaman orków ciągle zabawnie kicha, a mechos wyciera pysk o glebę.

Obecnie nie da się przesuwać mapy, aby zobaczyć co jest dalej. Ruch myszą do brzegu ekranu powoduje jedynie obracanie się planszy. Wprawdzie obroty te dowodzą pełnej trójwymiarowości gry, ale brak możliwości obejrzenia dalszej okolicy utrudnia rozgrywkę.

Liczbę poziomów trudności zmniejszono do trzech. Pora na kilka słów odnośnie do zalet drugiej części. Najważniejszą zmianą jest dostęp do opcji pojedynku dla dwóch graczy przy jednym komputerze. Wprawdzie trzeba samodzielnie przełączać się z jednego gracza na drugiego, ale można już walczyć z kolegą, który nie jest tak bystry jak żywy przeciwnik.

Włączenie automatycznego zapisu w opcjach walki powoduje wczytanie gry na moment przed bitwą, gdy przegrywasz. Ma to znaczenie, gdyż w turach rozgrywa się już tylko walka. Oto kolejna niespodzianka. Nie musisz czekać na zakończenie ruchów przeciwnika na mapie. Włącza się on w czasie dialogów i ważnych wydarzeń scenariusza. Ponieważ nie zmienia on planu widoku i jakości grafiki, nie trzeba czekać na wczytywanie. MAL

Ugryzienie przez szczura, którego władca odwiedził przed bitwą odpowiednią świątynię powoduje wyssanie czarów.

Etherlords 2

Gatunek	strategia turowa	Producent	Nival Interactive
Premiera	IV kwartał 2003	Wrażenia	bardzo dobre

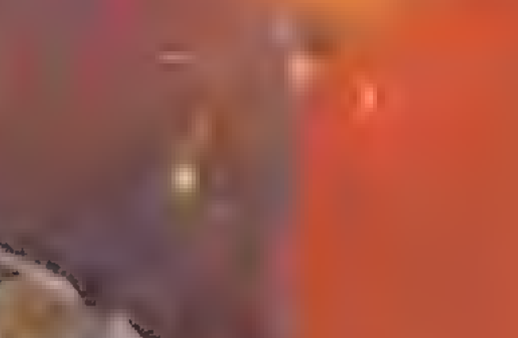
Malwina Kalinowska: Wreszcie można sobie poszaleć! Znikły utrudnienia rozgrywki i została sama przyjemność. Niektórym ułatwienia mogą nie przypaść do gustu, ale mnie nowa mechanika odpowiada: wypas i szał walczących ciał! Oto prawdziwa gratka dla miłośników zaklęć bojowych!

HOMEWORLD2

PL
PEŁNA WERSJA POLSKA

KOSMOS. STRATEGIA. PRZETRWANIE.

Kieruj zwrotnymi myśliwcami, wielkimi niszczycielami, i całą wojenną flotyllą.



Udoskonalone sterowanie ułatwia wydawanie rozkazów i obserwację sytuacji bojowej.

Łącz jednostki w grupy uderzeniowe aby skuteczniej zwalczać wrogie jednostki.

Rozegraj fascynującą potyczkę sieciową z aż 8 graczami.

12+ www.pegi.info

PC CD

PLAY IT

SIERRA

relic ENTERTAINMENT

www.homeworld2.com

© 2003 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Relic Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

Ni pies, ni wydra, czyli...

Spellforce

Producenci gier zazdrośnie patrzą na sukcesy **WarCrafta** i próbują swych sił, tworząc kolejne gry łączące gatunki RTS i RPG. Są to tytuły z dobrze nam znanymi orkami, elfami i potężną magią. Oto kolejny szturm na umocnienia Blizzarda.

Baśniowy świat Spellforce odwołuje się do [illegible]. W grze spotkasz znane rasy, malownicze scenerie i wszechpotężną magię.

Trzynaście to ponoć pechowa liczba. Na pewno pechowa okazała się dla świata Eo. Tylu bowiem było magów, którzy skuszeni obietnicą władzy i potęgi wypuścili na wolność rozszalałe żywioły. Te zaś natychmiast rzuciły się do walki między sobą, jak zwykły to czynić od początku czasu. Wystarczył im jeden dzień i jedna noc. Zanim z powrotem udało się je spętać, sprowadziły chaos i zagładę, jakich nikt wcześniej nie oglądał. Z całego świata pozostały jedynie niewielkie unoszące się na niebie wysepki, połączone magicznymi portalami.

A to był dopiero początek. Korzystając ze sprzyjających okoliczności, zło postanowiło doprowadzić ciemne sprawki do ostatecznego końca. Jednak, jak to zwykle bywa, proroctwa przepowiedziały, że pojawi się bohater, który może temu zapobiec. Skazany na nieśmiertelność, spętany mocą krwawych run..., będziesz miał pełne ręce roboty.

Oto w ogólnym zarysie fabuła Spellforce, gry, przy tworzeniu której wysiłki połączył Phenomic, Massive Development (twórcy engine'u Krass) oraz Virgin lands, studio graficzne, autorzy wstawek filmowych między innymi z Robin Hooda i Desperados. Mózgiem całego przedsięwzięcia jest zaś twórca gier z cyklu Settlers – Volker Wertich.

Coś na kształt świdra

Spellforce łączy elementy klasycznego RTS-a z równie klasycznymi wątkami z gier RPG. W trakcie rozgrywki prowadzisz bohatera – rozwijasz jego współczynniki, uczysz go nowych umiejętności i tak dalej, a poza tym dowodzisz całymi oddziałami, budujesz miasta, toczysz bitwy...

Podstawą gry jest część strategiczna – wznosisz bazę wypadową, ściągasz robotników, zdobywasz surowce, szkolisz wojsko. Wszystko to już znasz choćby z kolejnych części WarCrafta. Oprócz głównego herosa – awatara, w walce dowodzisz bohaterami (do pięciu jednocześnie) i jednostkami wojskowymi. Do dyspozycji masz sześć ras: ludzie, krasnoludy, elfy, mroczne

Chudzi, brzydcy i brodaci, czyli twoje jedn

Elficki druid – te oddziały są nieliczne, lecz związane z przyrodą i groźne w walce, szczególnie gdy odwołają się do magii sił natury.

ran – ci doświadczeni wojownicy, opancerzeni w czarne, kolczaste zbroje, sieją grozę wszędzie tam, gdzie się pojawią.

Krasnoludzki burzyciel – uzbrojeni w potężne tarany specjaliści potrafią rozmieść w drobny mak mury twierdzy, która pozornie wydawała się po prostu nie do zdobycia.

– mroczne elfy, które podążyły najciemniejszą ścieżką i zjednoczyły się z cieniem. Obecność tych obłąkanych wojowników na polu bitwy źle wróży przeciwnikom.

elfy, orki i trolle. Co ciekawe, nie musisz wybierać między nimi, możesz także dowodzić oddziałami złożonymi z przedstawicieli wszystkich powyższych frakcji. Jak łatwo się domyślić, trzy pierwsze reprezentują jasną stronę, trzy pozostałe ciemną. Każda z ras ma charakterystyczne dla siebie wojska, obdarzone różnymi umiejętnościami i mocami. Każda jest też w stanie wydobywać cztery z sześciu dostępnych w grze surowców. Niektóre z jednostek są w stanie rzucać samodzielnie proste zaklęcia, na przykład leczące.

Po drugiej stronie barykady napotkasz ponad 30 rodzajów wrogich istot – poczynając od słabych goblinów, poprzez ożywieńców, a skończywszy na starożytnych potworach, na przykład minotaurach i meduzach, a także groźnych demonach i smokach.

Twój główny bohater nie ma żadnej określonej profesji, której schematu rozwoju musiałbyś się trzymać. Zamiast tego masz dużą swobodę w wyborze kolejnych zdolności, których się uczy. Może się jednak zdarzyć, że osiągając wysoki stopień zaawansowania w jednej umiejętności, stracisz szansę na opanowanie innej. Rozwój awatara opiera się na tak zwanym systemie run, którego zasady jeszcze nie zostały ujawnione. Z czasem będziesz zdobywać (na wrogach albo u kupców) coraz lepsze rodzaje magicznych broni i nowe, potężne zaklęcia. Wszystko to osiągniesz w trakcie realizacji głównej misji i licznych wątków pobocznych. Twórcy zapowiadają też sporo ukrytych niespodzianek. Podróżując po świecie, nie możesz liczyć na to, że pod twoją nieobecność w danym zakątku nic się nie wydarzy – otoczenie będzie się zmieniać w zależności od zdarzeń w grze. Pomimo rozbudowanych elementów RPG, gra pozostanie przede wszystkim strategią czasu rzeczywistego – zadaniem części fabularnej jest większe zaangażowanie gracza w scenariusz.

Magią i mieczem

W trakcie rozgrywki twój bohater i oddziały będą się posługiwać zaklęciami. Istnieją cztery szkoły magii, a w każdej z nich trzy ścieżki specjalizacji. W sumie w grze pojawi się ponad 120 zaklęć. Szczegółowy opis znajdziesz w ramce na następnej stronie. Oprócz szkół i specjalizacji, zaklęcia dzielą się na bezpośrednie (działające na określony cel), pośrednie (na przykład przywołanie istoty), obszarowe i aury. Niektóre z nich mają działanie natychmiastowe, inne trwają przez określony czas, jeszcze inne wymagają podtrzymywania z zasobów many czarodzieja i trwają tyle, ile mag chce lub może je utrzymać. Postacie uczą się zaklęć ze zdobywanych w trakcie rozgrywki pergaminów.

Największą nowość w **Spellforce** wprowadzono w sposobie rozgrywania starć. Jest nią system o nazwie *Click'n'Fight* (CnF). Pomysł, trzeba przyznać, jest bardzo ciekawy. Do tej pory w RTS-ach, aby zaatakować wrogą jednostkę, musiałeś najpierw wybrać swój oddział, później wydać mu polecenie ataku, wyszukać w kłębowisku walczących właściwego przeciwnika i zatwierdzić go jako cel. Tu wszystko odbywa się na odwrót. W chwili kliknięcia myszką na wrogiej jednostce, na ekranie pokazuje się menu z listą opcji, jakie masz do dyspozycji, na przykład: zaatakować przeciwnika czy rzucić na niego wybrane zaklęcie. Rozmiary ikonek w menu opcji określają jak daleko od celu jest jednostka, która może wykonać daną akcję. Wystarczy tylko zatwierdzić wybór, a twoi bojcy zajmą się całą resztą. Z kolei gdy klikasz na własny oddział, wydajesz mu rozkazy w taki sam sposób.

Krajobraz przed bitwą

Warto teraz wspomnieć o grafice, gdyż w **Spellforce** zostanie zastosowany engine znany z gry **Aquanox**. Dzięki niemu akcję zobaczysz z różnych kamer i zbliżeń – od tradycyjnego w RTS-ach rzutu izometrycznego, poprzez TPP, zza ramienia

Elfy i orki źle znoszą wzajemne towarzystwo. Chwila nieuwagi i zaczyna się rozróba.

Magia [illegible]

[illegible]

Klątwy – czary osłabiające oddziały wroga, obniżające ich przydatność w walce.

Śmierć – zaklęcia, których celem jest zniszczenie wrogich oddziałów.

Nekromancja – czary służące do tworzenia oddziałów nieumarłych i dowodzenia nimi.

Magia [illegible]

Ziemia – zaklęcia wykorzystujące moc płynącą ze skał do własnej obrony lub zmiazdżenia wroga.

Ogień – panowanie nad niszczycielskimi żywiołami: ogniem.

Lód – czary służące do zniszczenia wroga mrozem i uwięzienia go w okowach lodu.

Magia [illegible]

Ochrona – zaklęcia osłabiające wroga i pozbawiające go mocy lub wzmacniające moc sojuszników.

Uroki – czary wprowadzające zamęt i pozwalające przeciągnąć wrogie jednostki na swoją stronę

Atak – czary oślepiające, osłabiające morale, czyniące oddziały wroga niezdolnymi do walki.

[illegible]

Błogosławieństwa – zaklęcia wzmacniające wojsko idące do walki.

[illegible] – czary leczące i usuwające negatywne skutki innych zaklęć.

[illegible] – wykorzystanie zwierząt i sił przyrody do obrony i pomocy.

awatara, aż do FPP, gdzie spojrzysz na świat gry oczami zamieszkujących go istot. Dzięki temu możliwe będzie zarówno

Ta dama posługuje się magią lodu. Wyjątkowo oziębła osóbka.

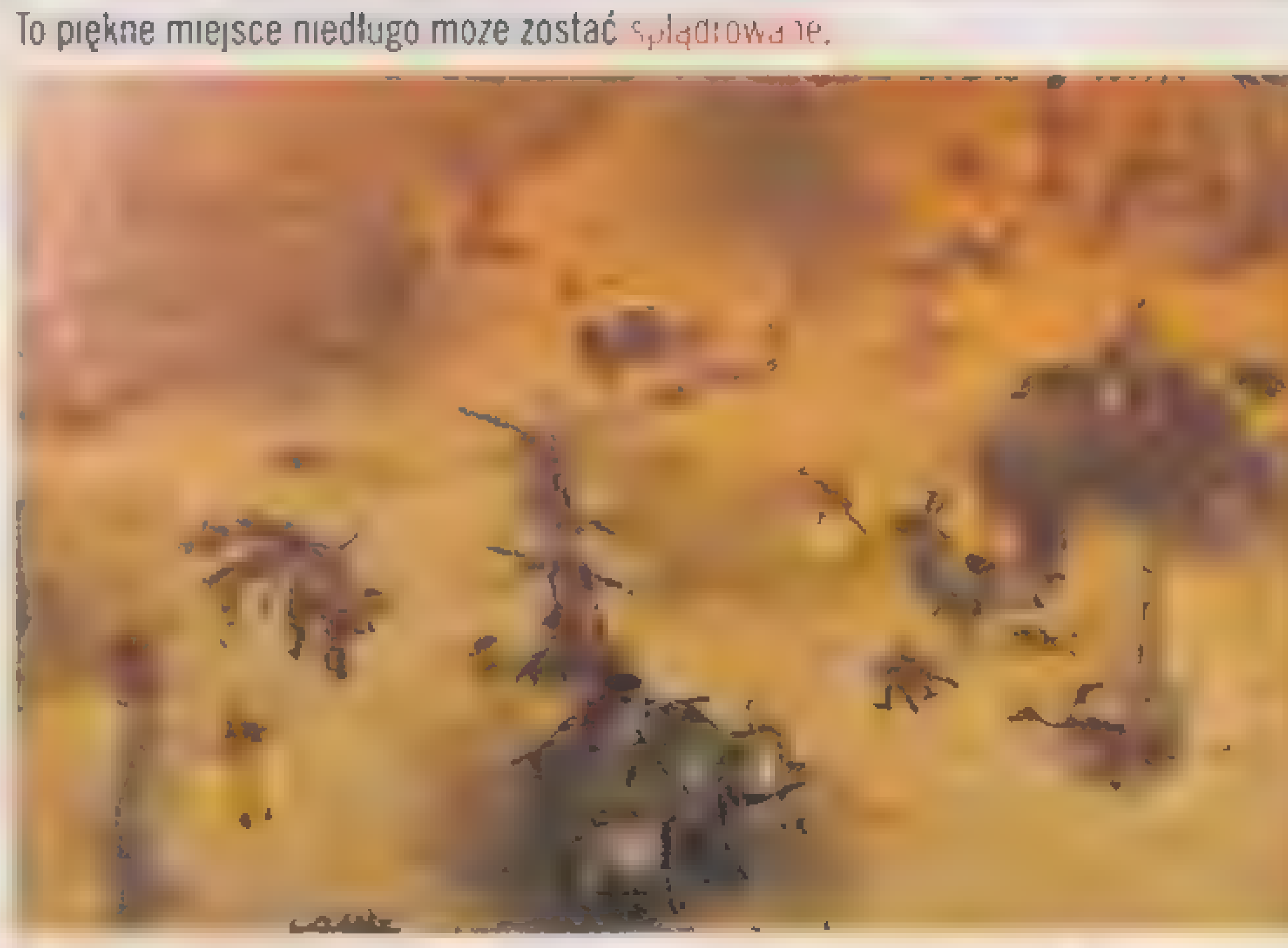
Wielka bitwa. Od [illegible] aż gęsto w powietrzu. Grafika wyświetlana w rozdzielczości 1024 x 768 punktów.

objęcie wzrokiem całego pola bitwy, jak i skuteczne wcielenie się w zapowiadanego w proroctwach śmiałka. O ile na przykład w Neverwinter Nights przy dużych zbliżeniach grafika robiła się kanciasta, o tyle tutaj, oglądając pierwsze obrazki, można mieć nadzieję, że po przybliżeniu kamery postacie i obiekty będą ładnie wyglądać.

Akcja gry rozgrywa się w plenerach – nie zobaczysz poziomów podziemnych i zamkniętych pomieszczeń, ale różne krajobrazy: lasy, pustynię, ośnieżone góry, tropikalną dżunglę. Poruszanie po świecie ułatwi mapa, utrudni zaś mgła zaciemniająca obszary, na których nie ma twoich jednostek – te elementy są dobrze znane miłośnikom RTS-ów.

Jedyną obawę budzi do tej pory fakt, że w grze nie ma oznaczeń pozwalających łatwo odróżniać jednostki sojusznicze od wrogich (choćby czegoś równie banalnego, jak zielone i czerwone obwódki pod oddziałami). Odróżnienie oddziałów może stanowić problem w bitewnym zamęcie. Na zakończenie warto wspomnieć, że Spellforce zostanie wyposażony w opcję gry w trybie multiplayer przez Internet. Twórcy zachowują jednak w tajemnicy szczegóły rozgrywki sieciowej.

To piękne miejsce niedługo może zostać splądrowane.



Spalona ziemia. Od ciebie zależy, czy tak będzie wyglądała reszta świata.

Spellforce

Gatunek	RTS/RPG	Producent	Phenomic
Premiera	2003	Wrażenia	dobre

Maciej Jurewicz: Sukces WarCraftów nęci, oj nęci. Co i rusz ktoś podtyka nam gry o zmaganiach orków z elfami i magią (czyli DirectX-em), licząc, że połkniesz bakcyla. Na razie nikomu nie udało się wysadzić Blizzarda z siodła, ale Spellforce ze swoją dopieszczoną grafiką ma duże szanse.

NOWA

Fantastyka

Barwny magazyn

cyberkultury
plastyki
nauki
filmu

Opowiadania
zagraniczne
Proza polska
Krytyka
Felietony
Spotkanie
z pisarzem
Galeria SF
Nauka i SF
Soundtracki
Film i fantastyka

Co miesiąc
nowa wyprawa
w krainę fantazji!

Tym razem obcy wygrali w Dzień niepodległości

UFO: Aftermath

Strategie turowe z serii X-COM od lat są uznawane za klasykę gatunku. Czy nawiązująca do nich gra mało znanego czeskiego studia powtórzy sukces UFO sprzed lat?

Moi znajomi zagrywali się w **UFO: Enemy Unknown** godzinami. Nieraz w szkole dyskutowali nad wyższością danej taktyki nad inną. Posunęli się nawet do tego, że urządzili konkurs, kto w krótszym czasie ukończy grę. Później nadszedł **X-COM: Terror From The Deep**. Gra, równie udana jak poprzedniczka, przenosiła akcję w oceaniczne głębiny.

X-COM: Apocalypse, który był trzecią częścią serii, mimo wprowadzonych wielu innowacji nie powtórzył sukcesu poprzedniczek. A potem na wiele lat zapadła cisza...

I wreszcie...

Od 1997 roku nikt nie chciał tworzyć gier nawiązujących do UFO i X-COM-ów. Aż tu nagle w zeszłym roku pojawiła się wieść, że czeska grupa **Altar** szykuje się do

Wejść za autobus czy nie wchodzić za autobus? Oto jest pytanie. Czasem zła odpowiedź oznacza stratę komandosa

Większość misji rozgrywa się w zrujnowanych miastach. Kamerę możesz obracać, oddalać lub przybliżać do twoich żołnierzy.

wydania UFO: Aftermath. Wielu graczy od razu pomyślało, że to kontynuacja kultowej serii. Jednak tak dobrze nie jest. UFO: Aftermath to nie kolejna pozycja z serii gier X-COM, ale tytuł bazujący na podobnym pomyśle. Dlatego największy nacisk w UFO: Aftermath położono na elementy taktyczno-strategiczne, (czyli skradanie się i masakrowanie paskudnych kosmitów), a nie na ekonomię. Na szczęście poza niewielkimi zmianami większość elementów rozgrywki z najnowszego UFO przypomina poprzednie części serii. A oto pierwsze wrażenia z zabawy w wersję alfa.

Nie ma zielonych ludzików

Tym razem nie było zmasowanego ataku. Na Ziemi nie wylądowały hordy małych zielonych, przepraszam, szarych, ludzików z fazerami w rękach, niszczących wszystko co popadnie.

25 maja 2004 roku na orbicie naszej planety pojawił się statek obcych. Jakiekolwiek próby nawiązania kontaktu spełzły na niczym. Nagle ze statku wystrzeliła chmura zarodników, które pozostały w górnych warstwach atmosfery. I rozmnażały się. Świat zamarł w oczekiwaniu... Po tygodniu wielka chmura, która zasłoniła Słońce, spadła na Ziemię... Ludzie ginęli jak muchy. Nie było jak walczyć z zarazą, W rozprzestrzenianiu pomogła także najnowsza technologia. Klimatyzacja w budynkach roznosiła zarodniki szybciej niż wiatr, powodując prawie natychmiastową śmierć. Przeżyli tylko nieliczni.

Po siedmiu dniach zarodniki –mordercy rozpadły się. Okazało się jednak, że miały one wykonać jeszcze jedno zadanie. Przywlokły kosmicznego grzyba na Ziemię. Wtedy rozpoczęła się walka z czasem.

Ludzie zorganizowali oddziały mające bronić ich przed drugim uderzeniem z kosmosu. W grze zatem wcielasz się, podobnie jak w X-COM, w dowódcę takiej elitarnej jednostki komandosów walczących z wrażymi kosmitami.

Szary, twój wróg!

Na początku gry posiadasz dwie bazy. Niestety, nie będziesz mógł rozbudowywać ich tak jak w UFO. Możliwa jest tylko zmiana charakteru danego obiektu, na przykład z bazy militarnej na naukową lub inżynieryjną. Każda baza kontroluje pewien obszar planety, który jest uznawany za twój teren. Im więcej zatem masz baz, tym teoretycznie większą powierzchnię planety kontrolujesz. Jednak nieraz będziesz musiał się zapuścić na tereny należące do wrogich ufoków.

Na początku możesz ustawić parametry rozgrywki. Sam wybierasz, ile baz można postawić na powierzchni Ziemi. Twórcy zakładają, że maksymalnie będzie można ustawić około 60 tego typu instalacji. Od tego parametru zależy długość gry, gdyż wznoszenie kolejnych baz oznacza podbój kolejnych lądów.

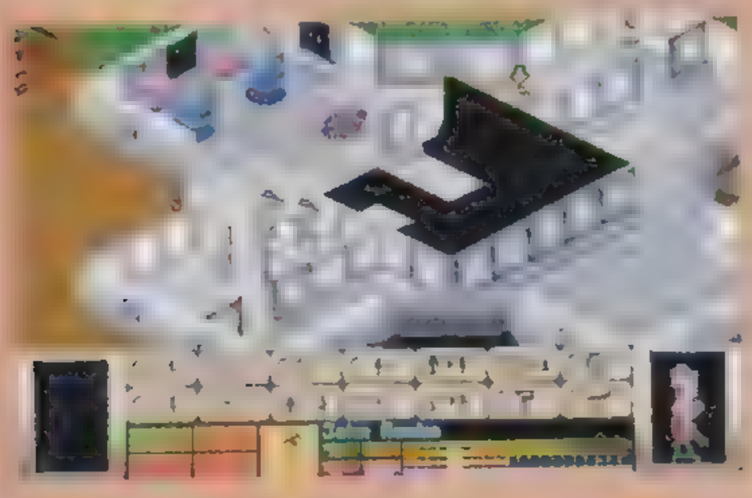
Tak wyglądają współczynniki [illegible]

Latające spodki

	UFO: X-COM	UFO: Aftermath
Walka	W systemie turowym, bez możliwości przełączenia na tryb czasu rzeczywistego.	W czasie rzeczywistym, z opcją aktywnej pauzy, w czasie której wydajesz rozkazy.
Rozbudowa baz	W każdej bazie prowadziłeś badania, wynajdywałeś nowe technologie i produkowałeś broń. Bazy budowałeś w dowolnym miejscu na Ziemi.	Bazy są podzielone na militarne, inżynierskie i naukowe. Budujesz je tylko w odpowiednich sektorach. Dzięki bazom kontrolujesz teren.
Grafika	W pierwszych dwóch częściach UFO rozdzielczość 320 x 200 (jak można było w to grać?), rzut izometryczny, bez możliwości operowania kamerą.	Trójwymiarowa grafika, z opcją obrotu, a także dokonywania przybliżeń oraz zmiany kąta ustawienia kamery. Efekty cząsteczkowe DirectX-a.
Obcy	Ciekawe projekty ufoków, niestety bardzo słabe SI przeciwników.	Różnorodni obcy, poprawione SI wrogów, którzy stali się groźniejsi.

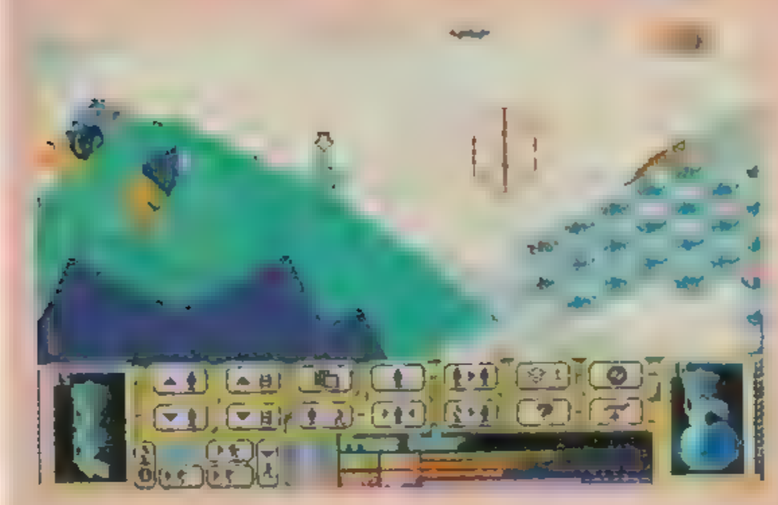
Jak kosmici atakowali Ziemię, czyli odrobina historii

Gry z serii X-COM przeszły do historii. Do dzisiaj są uważane za jedne z najlepszych strategii turowych w historii komputerowej rozrywki. Zobacz więc, jakie były poprzedniczki **UFO: Aftermath**.



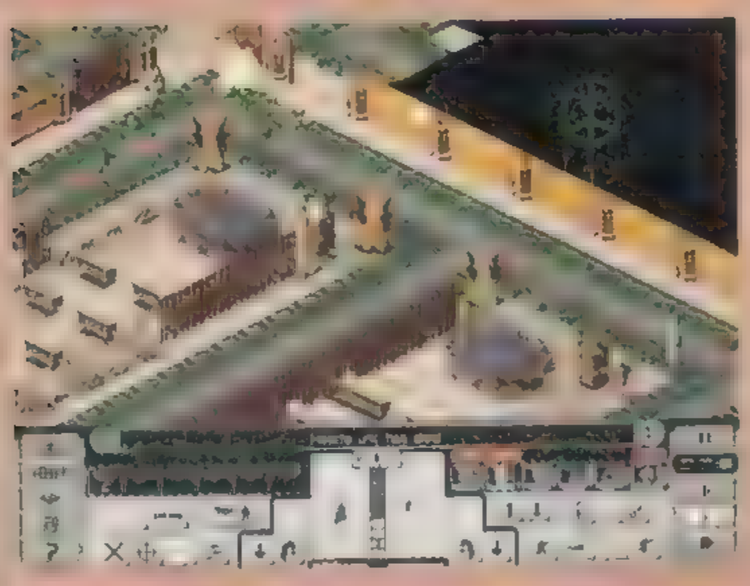
UFO: Enemy Unknown

Gra została wydana w 1994 roku przez Microprose. Wcielasz się w szefa organizacji X-COM – chroniącej Ziemię przed coraz częstszymi najazdami obcych. Gra była rewolucją, bo łączyła ze sobą elementy strategii ekonomicznej, gry taktycznej i RPG.



X-COM: Terror From The Deep

Kontynuacja UFO. Tym razem schodziłeś w oceaniczne głębiny, gdzie po 40 latach od wydarzeń znanych z poprzedniej części gry pojawia się kolejne niebezpieczeństwo zagrażające Matce Ziemi. Poprawiono trochę grafikę, ale ogólna mechanika pozostała bez zmian.



X-COM: Apocalypse

Wydana w 1997 roku trzecia odsłona X-COM przyniosła sporo zmian. Tym razem nie walczyłeś o wolność dla całej planety, tylko dla wielkiej metropolii zwanej Mega-Prime. Innowacją były różne nastawienia społeczne, które zmieniały się w zależności od podejmowanych działań. Gra miała dopracowaną grafikę 2D.

X-COM: Enforcer

Ta gra z serią X-COM ma wspólny tylko tytuł i ogólną tematykę. Wyobraź sobie, że pewien lekko zakręcony naukowiec tworzy Enforcera, który służy do eliminacji kosmitów. Zero strategii, maksimum rzeźni. Jest to zręcznościówka w czystej formie. Dużo za to strzelania i akcji.

X-COM: Alliance

Nigdy nie wydano tego tytułu. W założeniu miał to być **Rainbow Six** w wersji z kosmitami. Gra miała stać się taktycznym shooterem. Jako dowódca oddziału interwencyjnego miałeś jak najlepiej zaplanować całą akcję, aby odnieść sukces. Rozgrywka toczyła się w odległym zakątku kosmosu, z dala od Ziemi.

We wnętrzu baz walka z kosmitami jest trudniejsza. Czasem trudno odnaleźć wroga.

Bazy zaś możesz budować tylko wówczas, gdy zaliczysz określoną liczbę bojowych misji.

Tak jak w starym, dobrym **UFO: Enemy Unknown** zobaczysz ogromną kulę ziemską i jeśli zechcesz, obrócisz ją, przybliżysz lub oddalisz. Na mapie są zaznaczone granice twoich wpływów, a także bazy, które posiadasz. Po pewnym czasie zaczną też pojawiać się informacje o aktywności kosmitów, a punkty, w których grasują perfidne ufoki, zostaną zaznaczone. Sam będziesz mógł wybrać, które zadanie wykonasz w pierwszej kolejności. Wystarczy zaznaczyć dane miejsce na mapie. Wtedy pojawi się dokładna informacja na temat akcji: jej miejsce (miasto, las, baza) i rodzaj (eliminacja kosmitów, przechwycenie bazy, misja zwiadowcza). Niektóre misje są kluczowe dla rozwoju fabuły gry.

Kiedy już zdecydujesz, gdzie chcesz wysłać komandosów, zaakceptujesz zadanie, a helikopter z twoimi ludźmi natychmiast wyruszy do boju.

Do kawalerii wstąpić chciałem...

Co jakiś czas do oddziału dołączają kolejni rekruci. Łącznie w bazie może być ich 14. Na akcję możesz zabrać maksymalnie siedmiu. Każdy z żołnierzy jest opisany za pomocą statystyk. Cechy wojaków dzielą się na dwa rodzaje: fizyczne i umysłowe. Od ich poziomu zależą umiejętności, jakimi dysponuje dany zawodowy pogromca ufoli. Masz więc siłę, wytrzymałość i zręczność oraz percepcję, siłę woli i inteligencję. Z czasem żołnierze nabywają doświadczenia, które zwiększa ich skuteczność na polu walki. Gdy bowiem przydzielasz jego punkty któremuś z atrybutów, automatycznie powiększają się umiejętności powiązane z daną cechą.

Biegłości zostały podzielone na cztery główne kategorie: umiejętności walki, obrony, ukrywania się (i obserwowania) oraz inne, takie jak znajomość kosmitów czy medycyna. W każdej kategorii znajdują się konkretne zdolności. Na przykład w umiejętnościach walki są wyróżnione określone rodzaje broni – od krótkiej, poprzez karabiny, na sprzęcie ciężkim kończąc.

Komandosów można szkolić. Trening medyczny przydaje się na polu walki. Niestety, nie wiadomo jeszcze jakie, oprócz medycyny, będą pozostałe rodzaje treningów dostępnych dla żołnierzy w czasie rozgrywki.

Ekwipunek jest bardzo ważnym elementem gry. Do dyspozycji twoich ludzi oddano łącznie kilkanaście rodzajów broni. Są pistolety, karabiny, miotacze ognia, wyrzutnie pocisków i granaty. Niestety, aby wyposażyć komandosów, trzeba odwalić puzzle przypominające układanie wyposażenia w plecaku w grze **Chrome**. Co gorsza, każdy element sprzętu będziesz musiał oddzielnie przełożyć do magazynu, co jest bardzo pracochłonne

zwłaszcza wówczas, gdy dany typ amunicji jest liczony na sztuki, a nie na magazynki.

Wszystkie macki do góry!

Plansze są w pełni trójwymiarowe. Przyjdzie ci walczyć w miastach, bazach, w leśnych ostępach. Czasem dotrzesz na miejsce lądowania statku kosmicznego obcych. Głównym celem komandosów jest wyeliminowanie zagrożenia, jakim są najróżniejsze formy obcych istot. Kosmici czasem przypominają wielkie, przerośnięte owady, innym razem zmutowane psy lub ludzi. Natrafisz także na klasyczne przykłady szaraków, o których śnił (na jawie) agent Mulder – czyli ufoki z wydłużoną głową i wielkimi ślepiami. Niestety, w tej grze nie mają one zbyt wiele wspólnego z pokojowo nastawionymi ET.

Rozgrywka to połączenie gry turowej z zabawą w czasie rzeczywistym. Najpierw planujesz działania żołnierzy. Wydajesz im najróżniejsze rozkazy, takie jak przemarsz, przykucnięcie, otwieranie drzwi lub otwarcie ognia. Następnie włączasz akcję i obserwujesz rozwój sytuacji. To nowość w porównaniu ze starym UFO, w którym cała rozgrywka przebiegała w turach. Podczas ruchów twoich jednostek kosmici też podejmują działania. Jeśli któryś z komandosów dostrzeże wroga, gra automatycznie zatrzymuje się, abyś mógł dostosować plany do nowej sytuacji. Wydajesz zatem rozkazy, a potem obserwujesz, jak wrogie kosmaki stają się coraz cięższe od pakowanych w nich stalowych kulek.

W grze ważne jest, aby obcych wyeliminować z walki, ale nie zawsze zabijać. Dzięki żywym okazom ufoków zwiększa się twoja wiedza dotycząca kosmitów. Naukowcy z bazy wolą wszak krwawą wiwisekcję obcych niż nudne krojenie ich martwych zewłoków. Oczywiście kilka trupów w czasie akcji nigdy nikomu nie zaszkodzi. Zwłaszcza na początku gry, gdy nie dysponujesz dobrym uzbrojeniem, a wróg strzela celnie.

Największym przeciwnikiem jest Biomasa, wielki organizm, przypominający grzyba. Nieustannie pożera nowe połacie terenu, zmuszając do szybkiego podjęcia walki. Jednak pokonać tego wroga? Najpierw należy przeprowadzić badania, w wyniku których dowiesz się, czego najbardziej boi się grzyb.

Skalpele jajogłowych

Badania naukowe są ważnym aspektem gry. To, co przywiozą komandosi z misji, jest poddawane analizom. Dzięki temu z czasem masz dostęp do technologii kosmitów. Każde badanie zajmuje trochę czasu. Aby przyśpieszyć prace, możesz przekształcić część baz w ośrodki naukowe. Poza tym elementy statków kosmicznych oraz żywi obcy mogą pomóc lub okazać się niezbędni do pomyślnego zakończenia prac. Aby zaś skutecznie walczyć z Biomasą, należy stworzyć oddzielne bazy naukowe.

Duże oczekiwania

Seria X-COM zapadła w pamięć graczy. Do dzisiaj wspominają ją z rozrzewnieniem. Poprzedniczki zapisały się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych, a UFO: Aftermath będzie od samego początku porównywana z UFO i X-COM. Dla tego tytułu nie będzie więc taryfy ulgowej! Widać jednak, że studio Altar postarało się oddać dobrze klimat sławnej serii.

Twoi ludzie mogą [illegible] – ukrywać się za beczkami i samochodami, przyklękać i biegać.

Wyschnięty las przypomina klimatem serię Fa[illegible]t. Niestety, drzewa nie są zbyt ładne.

UFO: Aftermath

Gatunek strategia taktyczna
Producent Altar
Premiera wrzesień 2003
Wrażenia dobre

[illegible] Po sześciu latach może nadejść godny następca serii X-COM. Mam nadzieję, że eksterminacja kosmitów będzie równie przyjemna w 2003 roku, tak jak była świetną rozrywką wiele lat temu. Trzymam kciuki za autorów z nadzieją, że uda im się pokazać unikalny klimat gry.

Ludzie i krasnoludy ramię w ramię

Disciples II Guardians of the Light

W najnowszym dodatku do znanej turówki poznasz dalsze losy Imperium i Górskich Klanów.

W czasie rozmów między głównymi postaciami dowiadujesz się wielu ciekawych szczegółów.

Disciples II: Guardians of the Light jest samodzielnym dodatkiem do dobrze przyjętej strategii turowej **Disciples II: Dark Prophecy**. Seria gier opatrzonych wspomnianym podtytułem opowiada o niekończących się zmaganiach czterech ras. Są to krasnoludzkie Górskie Klany, Hordy Nieumarłych, Imperium Ludzi oraz Demoniczne Legiony. Nazwy stron konfliktu sugerują, że jest to gra osadzona w realiach typowego świata fantasy. Jest jednak coś, co sprawia, że **Disciples II** zdecydowanie odróżnia się od pozostałych sztampowych strategii fantasy. Mroczne projekty miast, budowli i jednostek wojskowych sprawiają, że gra nawiązuje bardziej do złych baśni niż klasycznych światów z elfami, krasnoludami i smokami w rolach głównych. Unikalny klimat rozgrywki sprawił, że ta pozycja zdobyła wielu zwolenników. W **Guardians of the Light**, które ukazały się już na Zachodzie, a w naszym kraju zapewne zostaną wydane na jesieni, stajesz po stronie dobra i porządku.

Niekończąca się wojna

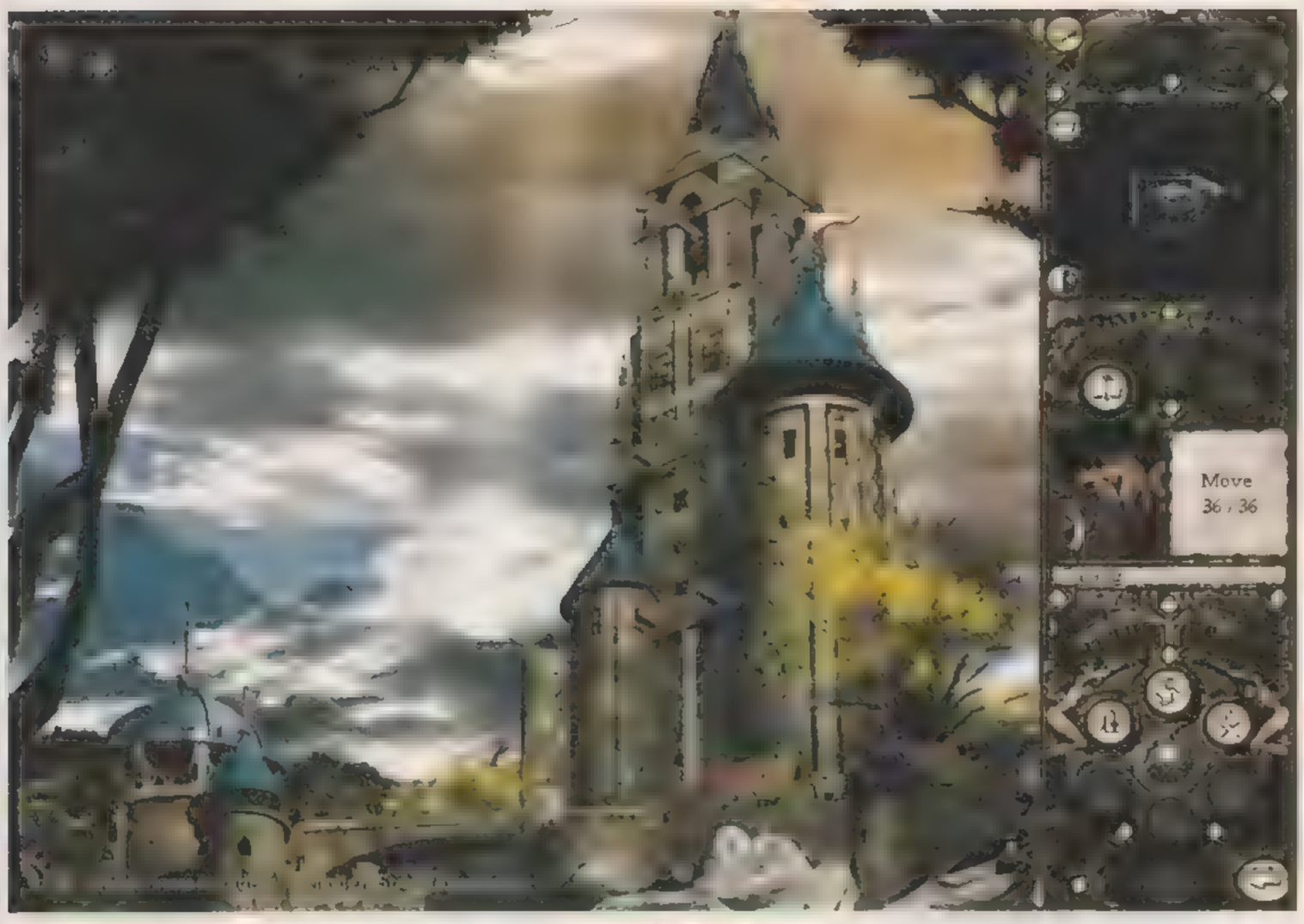
Scenariusz dodatku jest bezpośrednią kontynuacją wydarzeń z podstawowej wersji gry. Zdziesiątkowane krasnoludy próbują ponownie zjednoczyć wszystkie Górskie Klany. Bezpośrednim celem jest odkrycie rytuału pozwalającego na nawiązanie kontaktu z potężnym krasnoludzkim bogiem, Wotanem. Z kolei Imperium Ludzi próbuje zapobiec krwawym wojnom domowym. Weterani gry będą więc zadowoleni, poznając dalsze losy dwóch ras, a nowicjusze zapoznają się z niektórymi kampaniami z wersji podstawowej, które w **Guardians of the Light** również są dostępne.

Zmiany

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to wyższy poziom trudności. Gdy w podstawowej wersji gry miałeś wysokopoziomowego bohatera prowadzącego doświadczoną armię, czasem miałeś kłopoty ze znalezieniem godnego przeciwnika. Aby rozpocząć grę w kampanię z **Guardians of the Light**, trzeba mieć bohatera na co najmniej 10 poziomie! Szczęśliwie panowie ze Strategy First pomyśleli o wygodzie graczy i umieścili wyeksportowane postacie bohaterów na jednej z płyt z grą. Bitwy i mapy są teraz znacznie trudniejsze, ale na początku misji komputer przydziela ci bardziej doświadczone jednostki. Kampanie z dodatku są niestety krótsze niż te z wersji podstawowej. Oprócz map dostępnych z poziomu kampanii, twórcy oddali do dyspozycji grającym także dziesięć całkowicie nowych, pojedynczych plansz.

Jest także trochę zmian na lepsze w SI komputerowych przeciwników. Podczas bitew zachowują się oni bardziej logicznie. Pojawiła się także opcja umożliwiająca, zamiast rozgrywania długotrwałej bitwy, natychmiastowe obliczenie wyników starcia. Ponadto

Czerwone smoki są bardzo [illegible]. Zadają duże obrażenia.

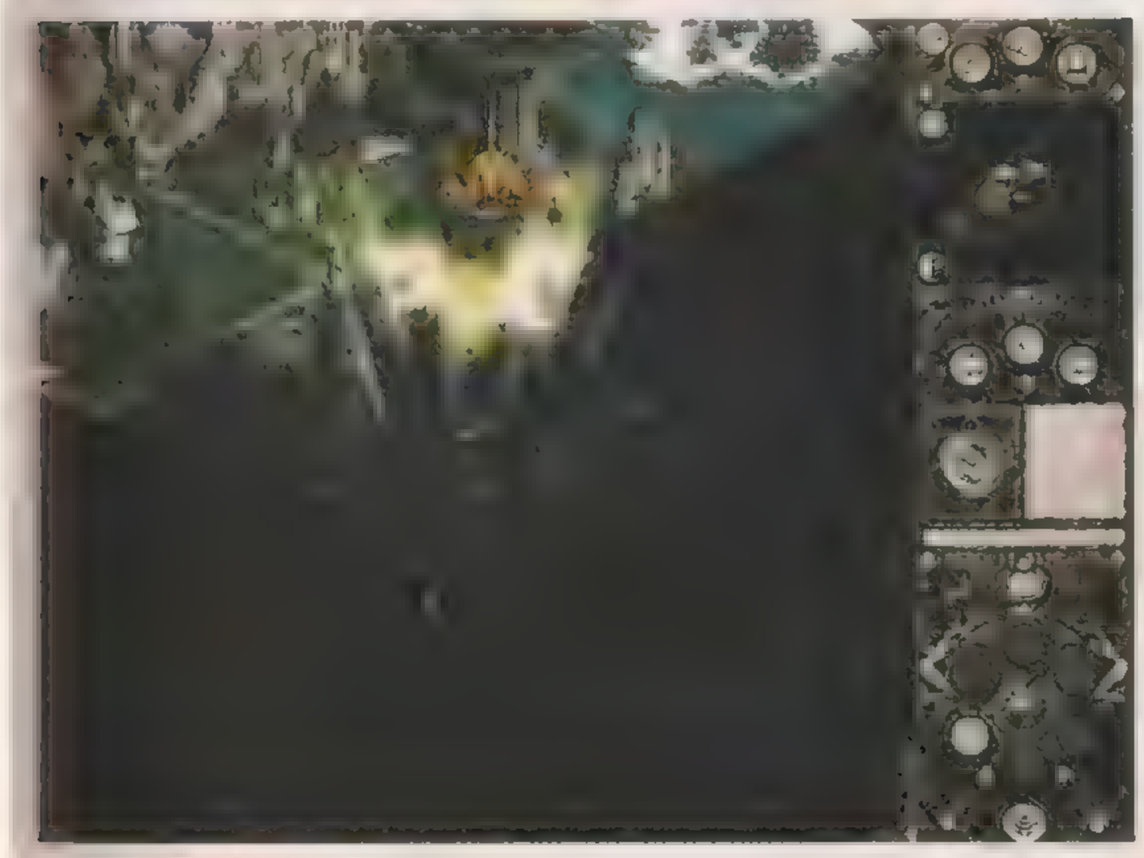


Nad stolicą Imperium zawsze świeci słońce. Czasem tylko musi przez burzowe chmury.

w **Guardians of the Light** będziesz mógł wreszcie zdobywać stolice wrogich miast!

W grze pojawiły się cztery nowe motywy muzyczne utrzymane mniej więcej w dotychczasowym mrocznym klimacie. Urozmaicają one bitwy i grę, gdyż stare tematy zaczynały nudzić po kilku godzinach gry.

W wieży magów opracowujesz czary. W dodatku są dostępne nowe zaklęcia



Czary globalne są bardzo przydatne – rzucasz je na wrogów na głównej planszy gry.

Mroczne widoki

Grafika w dodatku do **Disciples II** nadal jest dwuwymiarowa. Nie znaczy to bynajmniej, że brzydka. Plansze, miasta i bohaterowie nadal mają specyficzny, mroczny klimat. Jedynym mankamentem takiego sposobu przedstawienia sytuacji na mapie jest fakt, iż obiekty i jednostki są mało czytelne.

Niejednokrotnie zdarzy ci się, że będziesz miał problem z odnalezieniem własnej armii, a co dopiero z trafieniem czarem w przeciwnika stojącego za wysoką górą. Postępem w stosunku do wcześniejszych części jest opcja ustawienia wyższej rozdzielczości wyświetlania, ale wszystkie obiekty stają się wówczas zbyt małe.

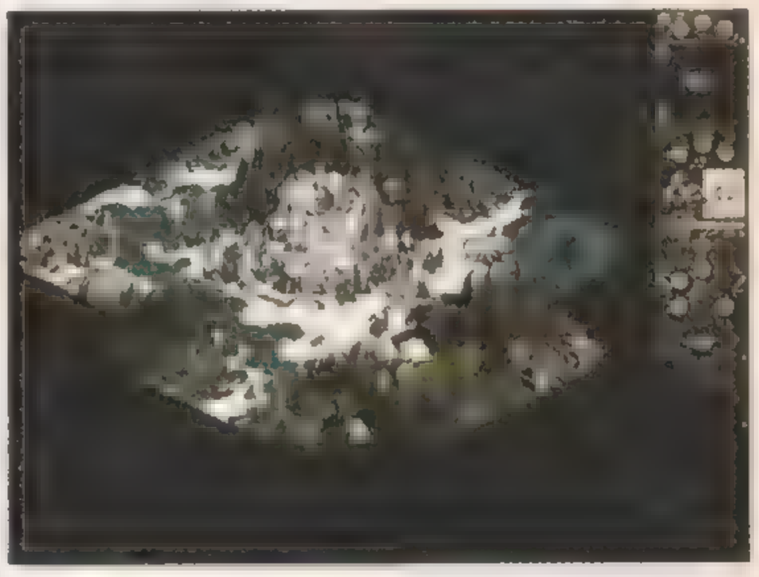
Zmiany dotknęły także portretów postaci. W **Guardians of the Light** są one znacznie większe. Wreszcie dodano nowe scenerie bitew. Dodatkowo autorzy zdecydowali się dołączyć do gry

Oto strażnik stolicy Górskich Krasnoludów. Jego statystyki są imponujące.

program zawierający szkice, pokazujące, jak wyglądały koncepcyjne prace nad grą, oraz dodatkowe tapety.

Krasnoludy kochają złoto

Twórcy **Guardians of the Light** zdecydowanie też. Z niewiadomych powodów po instalacji tego samodzielnego dodatku będziesz mógł zagrać tylko dwoma rasami – Imperium i Krasnoludami. Nawet kampanie z wersji podstawowej dostępne są tylko dla tych frakcji. Aby pokierować Nieumarłymi albo Demonami, musisz zaczekać na kolejne rozszerzenie, które nazywa się **Servants of the Dark**. To bardzo dziwna strategia, która z pewnością nie przysporzy tej grze nowych zwolenników.



Zagadka Gdzie jest bohater? Tak wygląda gra w rozdzielczości 1280 x1024 punkty.

Disciples II: Guardians of the Light

Gatunek	strategia turowa	Producent	Strategy First
Premiera	jesień 2003	Prognoza	średnia

Marcin Pietrak: Lubię serię Disciples, ale nie spodziewałem się takiej wpadki. Aby zagrać pozostałymi dwoma asami, musisz mieć drugi dodatek. Ktoś tu chyba gra nie do końca fair, skoro oferuje nam zaledwie dwie stare kampanie z czterech. Sądzę, że Guardians of the Light nie zdobędą nowych fanów dla serii, gdyż dodatkowe scenariusze są trudne i przeznaczone tylko dla fanatyków tej serii.

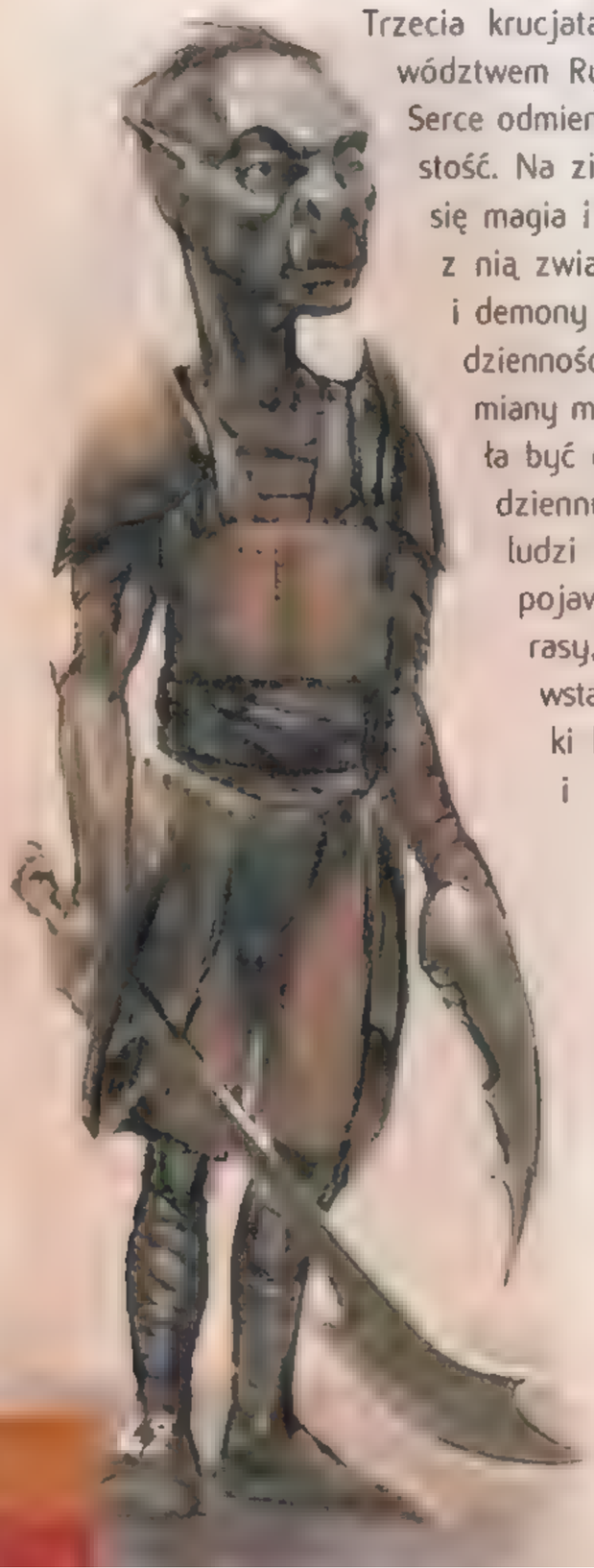
Fireballem w krzyżowca

Lionheart: Legacy of the Crusader

Pomysły twórców cRPG powoli się wyczerpują. Amerykańscy sztukmistrze szukają zatem natchnienia w dziejach Starego Kontynentu. Niestety po raz kolejny czeka cię kolorowy miks europejskiej historii podanej w naiwny i prostacki sposób made by USA.

Co by się stało, gdyby pewne wydarzenia historyczne potoczyły się inaczej? Jak wtedy wyglądałby świat, jak żyliby ludzie? To pytania, na które nigdy nie poznasz odpowiedzi. Pozostają one jednak wdzięcznym tematem do tworzenia kolejnych gier komputerowych. Jedną z nich jest **Lionheart**, cRPG, którego akcja rozgrywa się pod koniec XVI stulecia.

Magią i mieczem



Trzecia krucjata pod przywództwem Ryszarda Lwie Serce odmieniła rzeczywistość. Na ziemi pojawiła się magia i wszystko co z nią związane. Duchy i demony stały się codziennością, a dla odmiany magia przestała być czymś niecodziennym. Oprócz ludzi na ziemi pojawiły się inne rasy, które powstały z mieszanki krwi ludzkiej i najróżniejszych duchów. Po prostu świat stanął na głowie.

Krucjatę przeprowdzono w 1188 roku. Od tego czasu minęło dokładnie 400 lat. W roku 1588 inkwizycja ma się dobrze i zawzięcie tropi wszelakie przejawy magii oraz czarów.

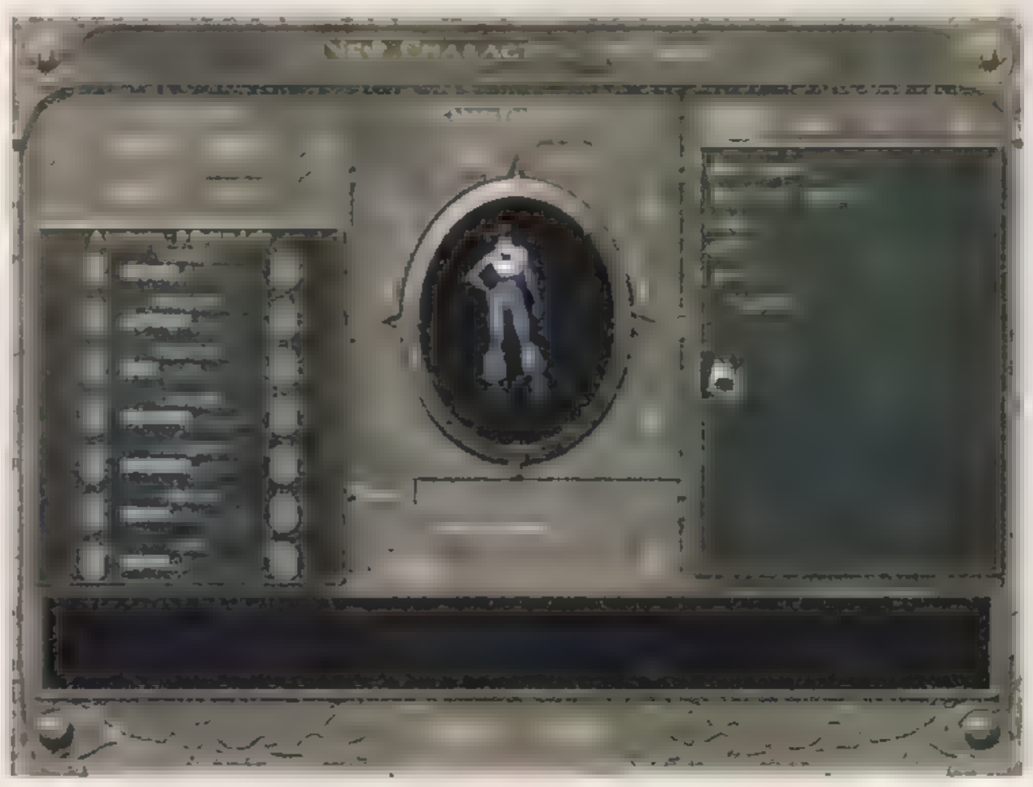
To mroczny czas dla wszystkich. Leśne głusze zostały opanowane przez ponadnaturalne istoty, a epoka Renesansu właściwie się nie rozpoczęła. A ty siedzisz w wiezieniu oskarżony o opętanie. Najgorszy zaś w tym wszystkim jest fakt, że to prawda...

Nie zagrasz Hiszpanem

Na początku rozgrywki musisz wybrać, kim chcesz grać. Możesz skorzystać z przygotowanych przez twórców kilku postaci lub samodzielnie wykreować swojego bohatera.

Jedna z wielu potyczek. Nad głowami walczących widać zadawane obrażenia.

Wybierasz jedną z czterech ras. Trzy z nich są połączeniem człowieka z jakąś istotą lub duchem, a czwarta to zwykły śmiertelnik. W zależności od wybranej rasy postać będzie miała większe predyspozycje do pewnych umiejętności. Na przykład Sylvant ma ułatwienia w posługiwaniu się czarami, dzięki którym może być znacznie lepszym magiem niż przedstawiciele pozostałych ras. Niestety, twórcy nie popisali się wyobraźnią. Poszczególne rasy przypominają te, znane z literatury fantasy. Sylvanci to elfy, a demokini na pierwszy rzut oka są odpowiednikiem krasnoludów.



Menu tworzenia postaci. Dowolnie rozdzielasz punkty na współczynniki.

Podczas tworzenia postaci określasz wartości atrybutów, nadajesz imię bohaterowi i wybierasz wadę rasy. Może to być kwasowa krew lub zwiększona podatność na trucizny. Twój heros jest opisany za pomocą siedmiu współczynników. Są to:

Niestety, tego kryształu nie da się sprzedać. To portal, który służy do podróżowania na duże odległości.

siła, zręczność, wytrzymałość, charyzma, inteligencja, refleks i szczęście.

Kolejnym krokiem jest wybór trzech umiejętności. Do wyboru masz też dwie unikatowe cechy, takie jak szybki metabolizm lub twarda skóra. Po zakończeniu tworzenia postaci rozpoczyna się gra. W trakcie rozgrywki możesz, podczas niektórych awansów na wyższy poziom, wybrać kolejne unikatowe cechy. Jest to taki sam system, jaki zastosowano w kultowej serii gier Fallout.

Z więzienia, na ratunek światu

Na początku gry przebywasz w więzieniu. Co gorsza, słyszysz, że jesteś opętany i ma się tobą zająć inkwizycja. Oznacza to tylko jedno – będzie ciepło. Dla potwierdzenia łucznicy wystrzeliwują do ciebie salwę. Nad twoim ciałem pojawia się zjawa.

Jakiś czas później dochodzisz do siebie w zatęchłym lochu. Po chwili zjawia się demon, który oświadcza, że jest z tobą związany. Zdajesz sobie sprawę, że inkwizycja nie będzie dla ciebie taskawa, więc korzystając z zamieszania, pośpiesznie ewakuujesz się z lochów.

Lionheart nie jest dopracowany pod względem grafiki. Posunę się nawet do stwierdzenia, że jest to krok w tył. Animacja postaci woła o pomstę do nieba. Bohater gry porusza się sztucznie, jakby zapomniał, do czego służą kolana. O bieganiu zapomnij. Chód twego herosa jest zbliżony do stylu, jaki prezentuje nasz mistrz w chodzie Korzeniowski (a także bohaterowie z najgorszych post-radzieckich gier cRPG). Postacie mocno wyróżniają się od tła, które z kolei sprawia sztuczne wrażenie, zwłaszcza wówczas gdy oglądasz miasta. Plenery prezentują się lepiej, jednak zupełnie nie pasują do krajobrazu Hiszpanii, gdzie rozgrywa się akcja gry. Równie dobrze mogłaby się rozgrywać we Francji czy Polsce. Twórcy gry nie postarali się także, aby oddać architekturę i realia tego regionu Europy. Hiszpania nie różni się w niczym od zwykłych

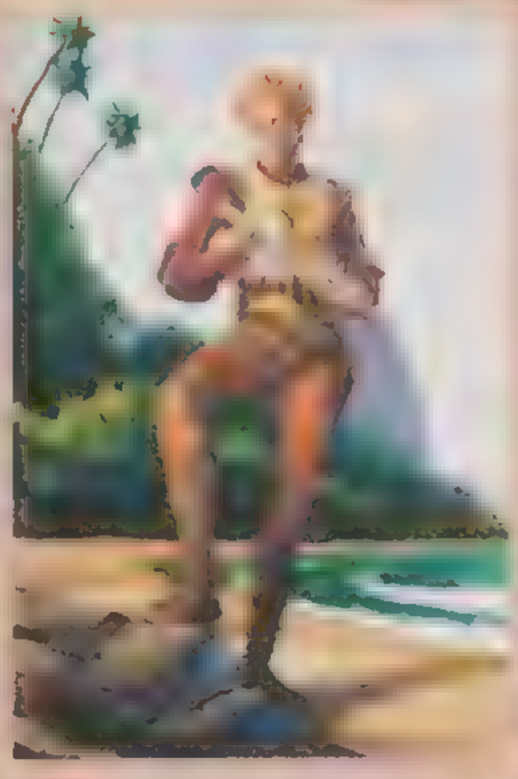
Silnik graficzny Lionhearta pochodzi z poprzedniej epoki. Oglądasz płaskie dwuwymiarowe tła.

Pół człowiek, pół...

Zaiste, zdziwiłby się hiszpański król Filip II, widząc, jakie stworzenia mieszkają w jego królestwie. Grając w Lionhearta, nie spotkasz jednak wiem klasycznych postaci z krain fantasy. Nie będzie tam wyniosłych elfów, ani krzepkich krasnoludów. Będą za to mieszanki ludzi z...

Feralkini Mają wrodzoną odporność na magię. Z połączenia krwi ludzkiej z duchem bestii zrodziła się rasa bardzo silna i brutalna. Feralkini są najbardziej tępieni przez inkwizycję.

Gnomy Połączenie człowieka z małymi, wścipskimi istotami. Przedstawiciele tej rasy są dobrymi złodziejami i niezłymi magami. Pierwowzorem dla nich były zapewne krasnoludy i niziołki.



Mistrzowie Przedstawiciele tej rasy to władcy magii. W nich drzemie największy potencjał magiczny, który dobrze pokierowany osiąga niewyobrażalną moc. Z natury są dobrzy.

Ludzie Niewielu pozostało jeszcze przedstawicieli tej rasy, którzy nie są skażeni magią. Jednak to właśnie tacy rządzą Europą. Ludzie nie są dobrymi magami, ale nadrabiają te braki siłą.

krain fantasy. Równie dobrze mogłaby to więc być Rhonduindia, Sralandia czy inne krwawe północne pogranicze Averdin. No cóż, licentia Americana...

W Lionheart nie znajdziesz wielkich, tętniących życiem miast. Prawie każda plansza jest opustoszała. Na traktach raz na jakiś czas napotkasz pojedyncze postacie, które zmierzają w bliżej nieokreślonym kierunku. Lasy, z wyjątkiem potworów i drapieżników, nie mają żadnej fauny. W dodatku przemierzając bezkresne obszary Hiszpanii, nie będziesz mógł zejść ze ścieżek wytyczonych przez twórców. Jeśli na przykład wchodzisz do lasu, możesz poruszać się tylko określonymi ścieżkami. To duża wada gry, bo uniemożliwia na przykład ominięcie wrogów, których nie chciałbyś zaczepiać.

Dźwięk prezentuje średnią krajową. Motywy muzyczne nie są złe, ale bardzo monotonne. Wszelkie inne efekty dźwiękowe są średnie i nie zachwycają. Bardzo dobrze natomiast dobrano głosy postaci.

Budynki, wnętrza i miasta wyglądają sztucznie. To efekt zastosowania [illegible]ur i mało ciekawych projektów poziomów.

Czary mary, czyli czarować każdy może

W trakcie gry będziesz mógł się szkolić w trzech typach magii: duchowej, umysłowej i plemiennej. Każda dzieli się na podgrupy. Magia duchowa korzysta z energii duchów i służy do ochrony i leczenia. Potrafi też poprawić charakterystyki postaci. Magia umysłu kontroluje i kształtuje żywioły, takie jak ogień, lód czy elektryczność. Pozwala także na rzucanie czarów ochronnych. Wykorzystywanie energii magicznej z otoczenia to specjalność magii plemiennej.

Mamo! On mnie bije!

W trakcie gry napotkasz hordy wrogów – żywych lub nieumarłych. To śmieszne, ale w Hiszpanii żyją stada kościotrupów i zombiaki. Oprócz wilków różnej maści i przerośniętych szerszeni mogą cię zaatakować także duchy, a nawet mongolskie gobliny. Kwestię oceny oryginalności tego patentu – jako ocena subietywna – pozostawiam jednak Czytelnikowi.

Przeciwnicy są trudni do pokonania. Nie masz prawie szans w starciu z więcej niż jednym wrogiem, ale nawet pojedynczy przeciwnik jest w stanie cię mocno poturbować.

Wrogowie nie skończyli nawet pięciu klas. Kiedy zaatakował mnie goblin, zacząłem uciekać w kierunku strażnika, którego widziałem chwilę wcześniej. Na szczęście wartownik pośpieszył mi z pomocą. Co ciekawe, pomimo ataku żołnierza, goblin zupełnie go zignorował i nadal próbował dorwać moją postać. Sl zdecydoanie więc stoi na żenującym poziomie.

Mała sprzeczka z zombiakami na moście. W tej sytuacji nie pozostało mi nic innego jak wdeptać ich w mostek.

Wracam do domu

Niestety, rozgrywka w Lionhearta przypomina Diablo, tyle że z rozbudowaną fabułą i rozwojem postaci. Przeciętna grafika, brak realiów XVI wieku oraz duży stopień trudności powodują, że częściej będziesz sfrustrowany niż zadowolony z zabawy Mamy nadzieję, że ostateczna wersja okaże się dużo lepsza, a polski wydawca przyłoży się do tłumaczenia.

Okno umiejętności. Poszczególne biegłości są [illegible]. Zupełnie jak w [illegible]

Lionheart: Legacy of the Crusader

Gatunek	RPG	Producent	Black Isle
Premiera	październik 2003	Wrażenia	przeciętne

[illegible]zierkiewicz: Nie spodziewam się, że Lionheart: Legacy of the Crusader okaże się rewelacyjną grą, ale po zabawie we wczesną wersję sądzę, że to krok w tył. Gra nie wnosi niczego interesującego do komputerowych RPG, a bardzo często doprowadza do męczącej frustracji.

80 000

NAJLEPSZYCH
STRON O GRACH

MUSISZ TYLKO
PAMIĘTAĆ ADRES

WWW.GRY-ONLINE.PL

GRY OnLine

Poradniki do gier, kody, pliki, galerie, recenzje, zapowiedzi, encyklopedia gier, publicystyka forum dyskusyjne dla graczy.

Przygody Nieznanego żołnierza

Call of Duty

Jeśli zdobyłeś już Medal Honoru, czas, abyś sprostał obowiązkom obywatela, a także powinnościom komunisty. W tej grze wcielisz się bowiem nie tylko w amerykańskiego chłopaka z sił powietrznodesantowych i brytyjskiego komandosa, ale nawet w... żołnierza Armii Czerwonej.

Tym razem możesz zapomnieć o karierze generała Władysława Sosabowskiego, George'a Pattona czy feldmarszałka Erwina Rommela. Trafisz na front i staniesz się mięsem armatnim, które zostaje posłane w rejon najgorętszych walk. Weźmiesz udział w wielu bitwach i operacjach II wojny. Starcia przedstawione na ekranie są realistyczne, ale bardzo przygnębiające. K oniec z amerykańską bohaterszczyzną z Medal of Honor – tym razem zobaczysz krwawą i brutalną wojnę. Nad poziomami gry ślęczy 22 projektantów. Wszyscy pracowali wcześniej nad MoH: Allied Assault i poznali nie tylko realia wojny, a także twarde warunki pracy w korporacji Electronic Arts. W rezultacie twórcy serii Medal odeszli do firmy Activision i pracują właśnie nad Call of Duty.

Na trzech frontach

Gra będzie zawierać trzy kampanie, z których każda została poświęcona jednemu państwu po stronie aliantów. Niezależnie od tego, czy przywdziejesz mundur amerykańskiego spadochroniarza, brytyjskiego komandosa czy też czerwonoarmisty, będziesz miał do wypełnienia 24 misje rozgrywające się w Europie i Azji, a ostatnia plansza stanie się wspólna dla wszystkich bohaterów gry. Jednak w zależności od tego, czy wcielisz się w Anglika, Amerykanina czy Rosjanina, misje będą mieć różny przebieg. Podczas gdy jednostki USA atakują zwartymi grupami, brytyjscy komandosi zajmą się sabotażem na tyłach wroga – będą wysadzać mosty czy niszczyć stanowiska obrony przeciwlotniczej. U sowietów „mnowo luda", więc komunistyczni generałowie bez mrugnięcia okiem wysyłają na śmierć tysiące żołnierzy. W grze zobaczysz też jak Amerykanie w dniu D lądują w Normandii, a radziecka armia broni Stalingradu w 1942 roku. Znajdziesz także uzbrojenie wzorowane na autentycznym. Na przykład Jankesi używają Thompsona, Anglicy Stena Mpi, Rosjanie zbierają broń i amunicję po poległych towarzyszach i wrogach. Czasem tylko nieliczni żołnierze otrzymują karabiny, a ich towarzysze muszą chwytać broń poległych, aby bronić kraju komunizmu.

Podczas bitwy pancernej można na razie obsługiwać tylko uzbrojenie czołgu.

W łodzi na Wołdze – atak samolotów wywołał panikę wśród żołnierzy, niektórzy w popłochu wyskakują za burtę.

Kupą, mości panowie!

Inaczej niż w taktycznych shooterach, na przykład w Vietcongu, w Call of Duty nie wcielisz się

w dowódcę drużyny, jednak rzadko kiedy będziesz zdany tylko na siebie. Widać to na przykład podczas ataku oddziału amerykańskich spadochroniarzy na francuską wieś, zajętą przez Niemców. Jeśli zechcesz, pójdziesz w dowolną stronę. Jednak gdy oddalisz się od towarzyszy i będziesz na ślepo atakował przeciwnika, szybko staniesz się ofiarą snajpera lub załogi bunkra.

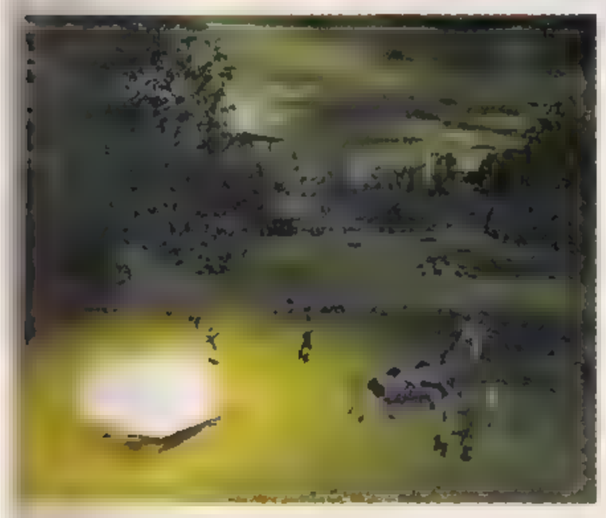
Podczas gry oficerowie wydają ci rozkazy, kumple z oddziału udzielają porad oraz ostaniają. We wczesnej wersji gry mieliśmy okazję przekradać się przez otwartè pole w kierunku umocnionych budynków. Za jedyną osłonę służyły płoty i ciała martwych krów. Z tyłu inni żołnierze uprzedzali nas krzykiem, kiedy nastąpi kolejna salwa ognia. Dzięki temu mogliśmy szybko przeskoczyć do następnej kryjówki i uniknąć ostrzału. Poza tym współtowarzysze zabierają też z pola bitwy rannych.

Podczas bitwy o Stalingrad w [illegible] szturmujemy umocnienia. Ciekawe, czy, jeśli uciekniemy, zastrzeli nas NKWD?

Gęsta atmosfera

W czasie zabawy zobaczysz scenki zrealizowane na podstawie silnika gry (podobnie jak w Half-Life 2). Zastąpiły one także tekstowe wprowadzenia na początku misji. I tak na przykład w kampanii przeznaczonej dla rosyjskiego żołnierza dziesiątki łodzi przepływają przez Wołgę w kierunku Stalingradu. Stukasy – niemieckie bombowce nurkujące – przelatują nad sceną i zatapiają statki wokół głównego bohatera. Podczas nalotu żołnierze na pokładzie wpadają w panikę, a niektórzy wyskakują za burtę. Jednak sowiecki politruk strzela do dezerterów z karabinu maszynowego. Wszak to wrogowie ludu, bo żołnierz Armii Czewonej nigdy nie ucieka przed wrogiem. Po dopłynięciu do drugiego brzegu pozostali przy życiu bojcy wybiegają na plaże i szturmują niemieckie pozycje. Autorzy zapowiadają, że na planie pojawi się wówczas około 300 sterowanych przez komputer żołnierzy szukających schronienia, uciekających przed atakującymi samolotami, czających się za murami, czy zbierających broń poległych towarzyszy. Zobaczysz zatem sceny przypominające obrazy ze znanego filmu *Wróg u bram* przedstawiającego historię rosyjskiego snajpera ze Stalingradu.

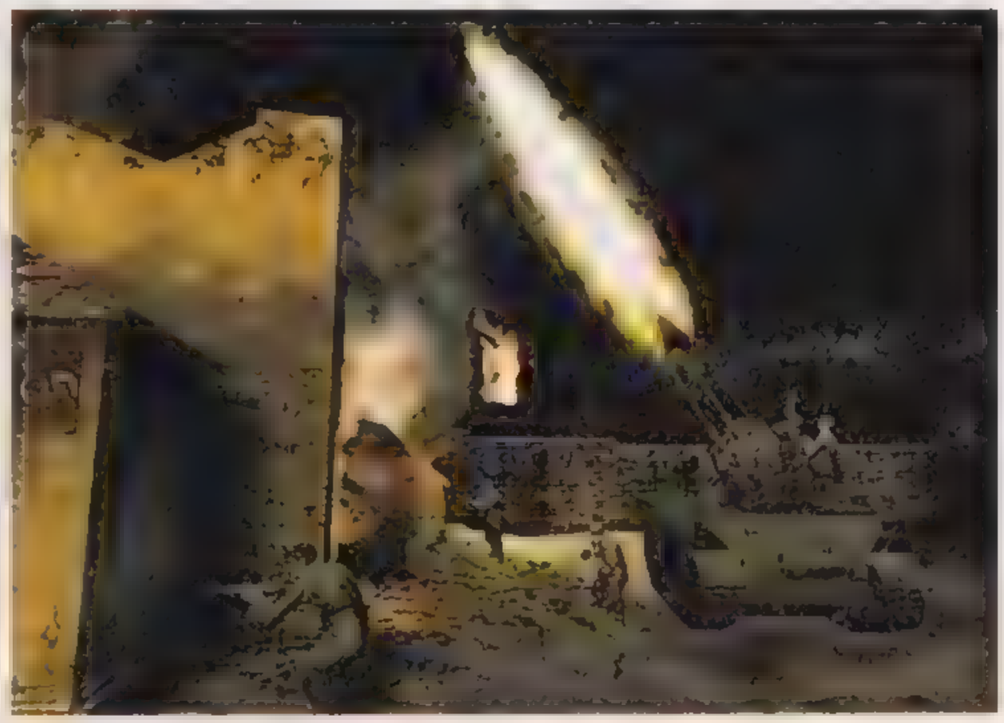
Zaskakujące zachowania wirtualnych kolegów z zespołu: ranni zostają [illegible] w bezpieczne miejsce.



Nasz pluton musi szukać schronienia za martwymi krowami.

Materiał na bitwę

Prawie w każdej misji na mapie pojawią się pojazdy i różne urządzenia, z których wszyscy żołnierze mogą korzystać. Będą to między innymi czołgi, samochody terenowe, działka przeciwlotnicze czy stanowiska ciężkiej broni maszynowej. Twórcy zapowiadają nawet wielką bitwę pancerną, jednak na razie nie wiadomo, czy będziesz mógł sterować czołgiem, czy tylko obsługiwać uzbrojenie. W finalnej wersji gry pojawi się także kompas, pokazujący, gdzie aktualnie znajduje się cel misji.



Każdy żołnierz będzie mógł obsługiwać działa artyleryjskie [illegible], a także wojskowy sprzęt, który pojawi się na polu bitwy.

Call of Duty

Gatunek	FPP	Producent	Infinity Ward
Premiera	III kwartał 2003	Wrażenia	bardzo dobre

Rafał Janus: Atmosfera w Call of Duty jest tak gęsta, że można ją ciąć nożem. Wreszcie zobaczysz okrutną wojnę, a nie bohaterszczyznę. Jeśli twórcy dotrzymają słowa i przygotują również porządny tryb multiplayer, z czystym sercem polecę tę grę na długie, jesienne wieczory.

Nowy Jork: druga fala przemocy

Max Payne 2

The Fall of Max Payne

Kontynuacja najbardziej filmowej gry akcji zapowiada się **równie dobrze jak część pierwsza.**

Bohaterowi zmieniła się twarz, ale nie usposobienie. Wszyscy fani tej postaci wiedzą, że spluwa w prawej ręce nazywa się prawo, a ta w lewej – sprawiedliwość.

Kolejna część przygód ulubionego policjanta graczy pojawi się niespodziewanie szybko – już na jesieni. To duże przyśpieszenie po tym, co się działo przed częścią pierwszą gry, na którą czekaliśmy i czekaliśmy. Jednak gdy poprzedni Max Payne w końcu się pojawił, zawiódł nas... ale tylko długością rozgrywki. Nic więc dziwnego, że hit doczekał się sequela.

Znowu na dołku

Tak jest, The Fall of Max Payne, wbrew fałszywym pogłoskom, nie będzie żadnym prequelem, ale prawdziwą kontynuacją losów feralnego gliny. Max Payne, pomimo dokonania krwawej zemsty na bandziorach, którzy zabili mu rodzinę, znów odbiera złotą odznakę NYPD. Niestety, fatum ciągle nad nim wisi i wkrótce zostaje oskarżony o zabójstwo swojego przyjaciela z wydziału do walki z narkotykami. Jednak tym razem odpowiedź Maksa będzie zgoła inna niż jego wybryki z pierwszej części. Nasz bohater postarzał się, jest poważniejszy, zbyt przybity i zbyt zmęczony, aby jeszcze raz walczyć z systemem. Twórcy gry nie zdradzili na razie, czy Maksio odejdzie z policji i złoży odznakę, czy też przyjmie zarzuty i spokojnie poczeka na proces. Wiadomo jednak że gangsterskie porachunki nie będą stanowiły najważniejszego elementu gry. Ale o tym za chwilę...

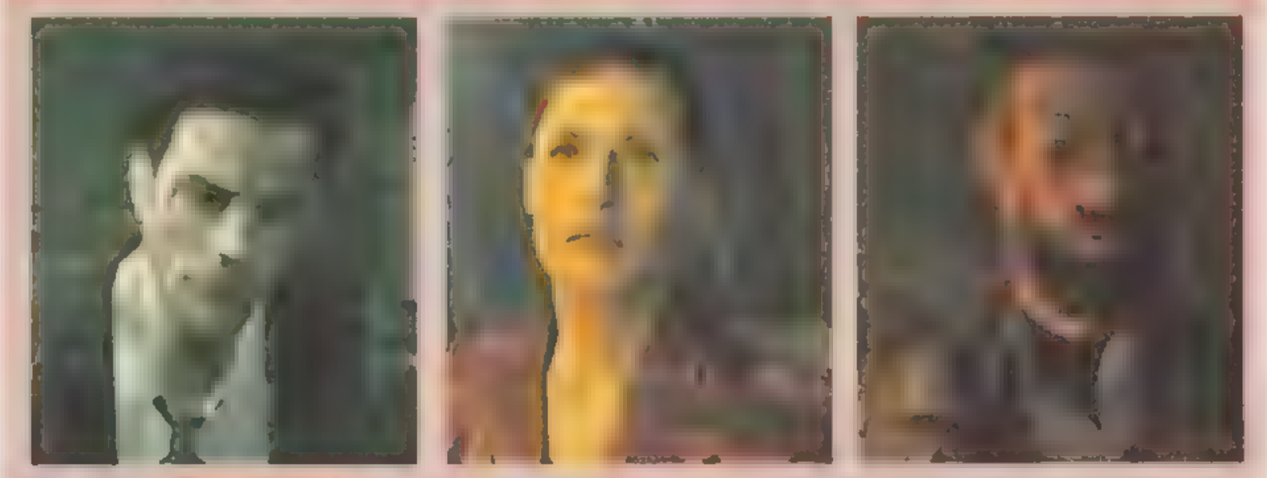
Lepszy bullet time?

Twórcy zarzekają się, że w grze zobaczysz jeszcze lepszy *bullet time*. Pozostaje tylko pytanie, co w nim jeszcze może być lepszego? Tak czy inaczej oprócz flagowego efektu zwolnienia czasu zobaczysz inne fajerwerki. Wystarczy spojrzeć na twarze bohaterów. I nie chodzi o to, że stary Max w niczym nie przypomina już Mickeya Rourke. Tym razem oblicza wszystkich postaci będą animowane. Zobaczysz poruszające się usta, marszczące się brwi i wszelkie inne grymasy. Dzięki zaimplementowaniu systemu fizyki Havoc, ujrzysz też efekt *rag doll*, a zatem podpalone zbiry będą malowniczo uciekać, ciągnąc za sobą smugi ognia, zaś trafieni odłamkami granatów odbędą daleki lot ku niedalekiej ścianie. Aby te widoki jeszcze fajniej się

– powiedział Max Payne i wyciągnął giwery. Złośliwy bandzior zrobił efektowne klap! I... już nie wstał.

W grze zobaczysz nowe efekty cząsteczkowe towarzyszące wystrzałom, ślady kul na murach, a także dziury na opasłych klatach bandziorów i innych niegodziwców.

Zaczęli



Bohaterowie poszli z duchem czasu i nadrabiają miną: będziesz obserwował pełną mimikę ich twarzy. W czasie rozgrywki zobaczysz zatem gniew, strach, ból i przerażenie.

oglądało, w grze znajdziesz nowoczesne systemy zmiennego oświetlenia i generowania cieni. A za wisienkę na tym przysłowiowym torcie będą robić dopracowane efekty cząsteczkowe: tym razem odpryski i rykoszety są widoczne zwłaszcza przy strzelaniu ze śrutu z ulubionego obrzyna naszego policjanta.

Film noir love story

Skrupulatnie budowana mroczna atmosfera, hipnotyczny rytm, oniryczne sceny sennych koszmarów – to wszystko składało się na filmowy klimat Maxa Payne'a. Klimat, który sprawił, że pomimo prostej historyjki, gra wciągała jak wir. Twórcy Upadku Maksa Payne'a poszli jeszcze dalej i postawili na romans w konwencji czarnego kryminału.

I trzeba przyznać znów zapowiada się kawał „dobrego kina" na PC: załamany, osamotniony glina oraz pewna femme fatale – piękna, uwodzicielska, tajemnicza i... oskarżona o morderstwo. Rozwój tego romansu i powolny upadek Maksa będziesz obserwować jak zwykle na komiksowych planszach i w trakcie filmowych przerywników wykonanych na silniku gry.

Koniec z samotnością

Max to samotnik i nic tego nie zmieni. Twórcy gry nie zapowiadają na razie żadnych opcji gry w trybie multiplayer. Natomiast w grze dla pojedynczego gracza będzie nowość, a mianowicie NPC od czasu do czasu pomagający bohaterowi. Zobaczysz wiele zupełnie nowych postaci i kilka znanych z części pierwszej.

Przybywam tu w imieniu prawa – stwierdził Maks Payne. – Nie, pomyłka... Prawo to ja! Co jest chłopaki? Żaden nie ma ochoty potańczyć w rytmie bullet time?

Autorzy **Maksa** przyznają, że poczynali sobie z bohaterami przedstawionymi w pierwszej grze za bardzo rozrzutnie i zbyt wielu z nich uśmiercili. Ci, którym cudem udało się przetrwać wielką demolkę i starcie z rozsierdzonym **Maksem,** powrócą. Twórcy gry zarzekają się jednak, że Maksowi zostanie oszczędzona rola niańki (do której, przyznajmy, nie za bardzo by pasował ten twardziel), a napotkane postacie będą potrafiły same o siebie zadbać.

Nowy Jork, 3 rano

Gra **The Fall of Max Payne** powstaje przy współpracy studiów Remedy oraz Rockstar Games. Dzięki tej drugiej firmie (autorzy sławnej serii **GTA**) Nowy Jork, jaki ujrzysz w grze, będzie niewiele różnił się od prawdziwego. Zadbano o odtworzenie autentycznych miejsc, lokali, dzielnic i dobór właściwych tekstur. Znów będziesz podziwiać zdewastowane klatki schodowe, wyspreyowane stacje metra i odbijające się w kałużach neony podejrzanych spelun. Nowy Jork z **Maksa Payne 2** będzie ponurym miastem, w którym ciągle siąpi deszcz i prawie nigdy nie wstaje słońce.

Max – wieczny tułacz

Mimo upływu lat, Max Payne nie dorobił się samochodu ani nawet zdezelowanego skutera. Facet charakteryzuje się niesamowitą kondycją i Nowy Jork przemierza pieszo. Swoją drogą panowie z Remedy mogliby zastanowić się nad umożliwieniem graczom korzystania chociażby z motorów. **Vice City** też pokazuje akcję w widoku trzeciej osoby, a tam jazda na motorach była może nie tyle realistyczna, co bardzo grywalna.

To się nazywa patowa sytuacja. – Moja dwururka jest dłuższa – stwierdził Max.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Gatunek	Action TPP	Producent	Remedy
Premiera	jesień 2003	Wrażenia	Bardzo dobre

Marcin Kosiak: Wreszcie nadchodzi. Interesuje mnie, jak autorzy scenariusza wyciągną Maksa z podbramkowej sytuacji, w jakiej superglina znalazł się pod koniec jedynki. Mam nadzieję, że zapowiedzi mówiące o wydłużeniu czasu rozgrywki nie okażą się bez pokrycia.

Robaczywe życie

Worms 3D

Jeśli myślisz, że wiesz już wszystko o zabijaniu, to albo jesteś Franzem Maurerem, albo nie grałeś jeszcze w Worms 3D!

Na początku był Scorch – Matka Wszystkich Gier. Później pojawiły się gry z cyklu Worms. Dostarczały uciechy przez długie wieczory, spędzane w gronie znajomych, bo rozgrywka przeciw komputerowi nie dostarczała tyle frajdy co zabawa z ludźmi. Gra była prosta: czterorobalowe oddziały, wyposażone we wszelkiej maści narzędzia zagłady (od bazooki po eksplodującą Staruszkę), tępiły się nawzajem do upadłego. Wydawało się, że poza lepszą grafiką i coraz bardziej zakręconym uzbrojeniem, trudno do tej formuły wprowadzić coś nowego. I wtedy producent, Sega Europe i zespół developerski Team 17 podarowali robalom...

...trzeci wymiar

Podstawowe założenia rozgrywki w Worms 3D pozostaną bez zmian. Nadal oddziałki dżdżownic szybkiego reagowania będą wykańczać się w losowo generowanym otoczeniu. Całość oczywiście uwzględnia niezbędny do dobrej zabawy tryb multiplayer. Tym razem jednak trzeba będzie wykazać się większą precyzją i orientacją niż w poprzednich Wormsach, gdyż otoczenie przestało być dwuwymiarowe. Dzięki temu w znanym od lat cyklu pojawiły się nowe wyzwania – także dla projektantów gry, którzy stworzyli na potrzeby Worms 3D nowe typy uzbrojenia (co nie znaczy wcale, że będziesz musiał zrezygnować z ulubionej wyrzutni rakiet albo owcy). Hulający po planszy gry wiatr też ma większe pole do popisu. Na potrzeby zmienionego otoczenia trzeba będzie też opracować inne strategie walki.

Pusto Efektowne słupy wody sugerują, że pociski, niestety, chybiły celu.

Już teraz z pierwszych obrazków widać, że można się spodziewać ciekawej pracy kamery – widoki ze wszystkich stron, zbliżenia i tak dalej. Lokacje są różnorodne i prezentują się efektownie, chociaż wyraźnie widać po nich wpływ „konsolowego" stylu Segi – co nie dziwi, bo gra jednocześnie ukaże się na PC i trzy typy konsol. W lewym górnym rogu ekranu znajdzie się mapka, na której punktami zostanie zaznaczone rozmieszczenie robali w terenie. Prawy dolny róg to dla odmiany obrazek z wiatraczkiem dyskretnie sugerujący, że w działaniach zbrojnych należy zawsze brać poprawkę na wiatr. Trochę to wszystko kanciaste (miejmy nadzieję, że w końcowej wersji będzie ładniej się prezentować), ale wygląda zachęcająco. Kolejne pytanie, które się nasuwa, brzmi: jak będzie z grywalnością tego wynalazku? Czy stosując limity czasowe, uda się równie szybko celować w 3D, jak wcześniej w dwuwymiarowych częściach? To na razie trudno ocenić.

Robale nie gęsi...

...i swój język mają. Worms 3D ukaże się u nas pod koniec października, równocześnie z europejską premierą i będzie całkowicie zlokalizowane – dźwięk i wszystkie napisy po polsku. Czy kolejna odsłona cyklu dostarczy tyle rozrywki co poprzednie – to się dopiero okaże.

Malowniczy ato w sam raz nadaje się do prób z bronią masowego rażenia.

y styl, askrawa kanciasta graf ka – oby w ostatecznej wersji gry wyglądało to lepiej.

Worms 3D

Gatunek	strategiczno-zręcznościowa	Producent	Team 17
Premiera	październik 2003	Wrażenia	dobre

Jerzy Rzymowski: Na dwoje babka wróżyła. Worms 3D może się okazać grą bardzo sympatyczną albo zupełnie przeciętną – jak Ballerburg. Wszystko tak naprawdę zależy od pomysłowości projektantów i tego, czy przy wszystkich zmianach uda się im zachować stary klimat gry.

Będą znów piękne dziewczyny za wojskiem szły...

Jak rozpętałem II wojnę światową

Nieznane przygody Franka Dolasa

Nie przywykliśmy jeszcze chyba do polskich licencjonowanych tytułów. Zwykle to raczej zachodnie filmy zostają później przeniesione na komputer. Nadszedł czas zmian! Oto jedna z nielicznych polskich licencjonowanych produkcji!

Na DVD
wywiad
z twórcami gry

O licencjoowanych grach pisaliśmy już na łamach Game Stara (04/2003) i wspominaliśmy, że takie tytuły zwykle nie są najlepsze. Umyka gdzieś charakter pierwowzoru, a środki wyrazu ulegają spłyceniu, pozostają tylko najbardziej charakterystyczne elementy, które przedstawia się byle jak. Ważne, aby został tytuł i logo, które rozpoznają fani. W Polsce idea licencji nie była nigdy zbyt silna. Nawet do takiej superprodukcji, jak *Wiedźmin* z trudem wygrzebiemy kalendarz z fotosami, papierową grę RPG (która pojawiła się raczej obok filmu niż jako jego następstwo) czy chałupniczo robione figurki z PCV albo Geraltów zatopionych w szklanych kulkach ze sztucznym śniegiem.

Tymczasem grupa Alien Artefact Team pracująca w Mirage Interactive pokusiła się o reaktywację jednej z najciekawszych, a dziś już niemal zapomnianych postaci polskiego kina, Franka Dolasa. I zrobiły to chłopaki w sposób bardzo niestandardowy. Mieliśmy okazję przetestować grywalne demo gry, a zatem prezentujemy pierwsze wrażenia na dwa miesiące przed premierą.

Murzynek Bambo, pierwszy Polak w Afryce i nasza dzielna drużyna podczas zwiedzania portu. Niektóre lokacje są naprawdę bogate!

Czarna przegrywa, czerwona wygrywa!

Dlaczego Jak rozpętałem II wojnę światową: Nieznane przygody Franka Dolasa nie są typową grą licencyjną? Przede wszystkim dlatego że pomysł na zaangażowanie głównego bohatera z filmu z 1969 roku przyszedł prawie po zakończeniu produkcji całej gry. Mówiąc dokładnie, wcześniej słyszałeś zapewne o tytule roboczym produkcji, czyli Another War 2, a na Zachodzie gra ukaże się pod tytułem World Wide War 43 i dopiero w pewnym momencie przyszło zespołowi (a raczej wydawcy) do głowy, aby wykupić licencję filmu, a głównemu bohaterowi nadać imię Franek. Mało tego. W grze wykorzystano

także głos Mariana Kociniaka. W ten oto prosty sposób przeciętny polski gracz może się nawet nie domyślić, że licencja jest tutaj „przyczepiona" w celach wybitnie komercyjnych. Czy to gorzej? Wcale tak nie uważam. Wręcz przeciwnie – jeśli chodzi o licencję – wszystko przygotowano w najdrobniejszych szczegółach, a nawet intro korzysta z fragmentów filmu. Prawdę rzekłszy – efekty nie różnią się absolutnie od tego, z czym stykamy się w zachodnich produkcjach licencjonowanych. Jest bohater, są urywki z filmów i inne wycieczki do tego, co widzieliśmy na ekranie. Inna jest tylko konwencja.

Grzegorz Brzęczyszczykiewicz

Jak rozpętałem II wojnę światową jest potomkiem Another War, gry dwuwymiarowej, z planszami przedstawionymi w izometrycznym rzucie, znanym choćby z serii Commandos. Another War swego czasu wskazał na zamiłowanie chłopaków z Mirage do postmodernizmu. W scenariuszu można było wyłowić fragmenty książek i seriali (na przykład *Allo, Allo*), stąd tym większa była zabawa, im więcej gracz wiedział na temat seriali. Ten typ prezentacji gry ułatwił pracę grafikom. Utrudnił natomiast wszystkim, którzy mieli na przykład dopracować walkę. W Another War to walka właśnie zebrała najwięcej niepochlebnych opinii jako trudna do rozegrania, między innymi przez brak możliwości zatrzymania rozgrywki. Filmowy Franek Dolas z rzadka walczył jednak w otwartym polu. Mocną stroną filmu były żarty sytuacyjne – ulubione zresztą przez Polaków. Badania preferencji naszego narodu wskazują, że żarty słowne i absurd słabo się u nas sprzedają. Tylko jak tu pokazać żart sytuacyjny przy takich możliwościach graficznych gry? Jak się więc zapewne domyślasz, Franek Dolas nie jest tym samym Frankiem Dolasem z filmu. Bohater bardziej absurdalny zajmuje się czym innym i biega z karabinem, którego chętnie używa. Na kolejne pytanie: „Czy to źle?" – odpowiedź może być znowu zaskakująca. Mimo wszystko nie!

Gra jest skierowana do nastolatków i starszych graczy, a ta grupa najlepiej toleruje żarty słowne i absurd. Po wtóre, nie będzie to tytuł z gatunku twardego RPG, gdzie zmarnujesz godziny nad próbnymi postaciami tylko po to, żeby nauczyć się mechaniki, dotrzeć do kruczków systemu rozwoju bohatera czy wylosować mocne artefakty w pierwszej napotkanej skrzyni. Jak rozpętałem II wojnę światową będzie – co wnioskujemy na podstawie wersji beta – tytułem rozrywkowym. Do pogrania z przysiadu, po pracy czy szkole. Wesoła, przyjemna i śmieszna gierka. Takie są założenia – co z tego wyjdzie, zobaczymy.

Oto postacie stojące na wolnym powietrzu. Widać tylko [illegible]. Taka lokacja mieści się na kilku ekranach. Rzut izometryczny przypomina gry fabularne sprzed lat. Niestety, grafika [illegible] od takiego [illegible].

Wiele dróg przebyłem, aby wrócić do Polski!

Franek Dolas, główny bohater gry, pracuje na statku, który wiezie tony ziemniaków szmuglowanych

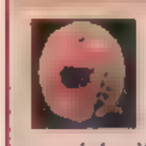
Już po walce. Czas teraz pozbierać [illegible], które wypadły przeciwnikom z kieszeni. Nawet [illegible] wycisnęło krew z wrogów!

Ekran [illegible] kumpla Franka Dolasa. Zwróć uwagę na [illegible] – są bardzo przydatne. Zwłaszcza [illegible] czy [illegible].

Specjalność zakładu

Zdolności specjalne dla klasy siłacz

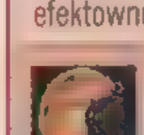
Wyciąganie dywanu. Zawsze umiałeś zabłysnąć w każdym towarzystwie. Jako lew salonowy znasz wiele metod rozbawiania publiki. Żartem sprawdzającym się w każdej sytuacji od wieków była umiejętność niespodziewanego wyciągnięcia dywanu spod nóg niczego niespodziewającego się delikwenta. Ale czy naziści mają poczucie humoru? Trzeba to sprawdzić!



Dziki okrzyk. Jesteś fanem twórczości Cannibal Corpse, Napalm Death oraz innych grup, o niewymownych nazwach. Próbowałeś nawet swoich sił jako wokalista w kapeli Mocarny Knur. Niektóre sopranistki co prawda potrafią swym wysokim C rozbijać szklanki, ale to żadna konkurencja. Ty potrafisz tak ryknąć na wroga, że mu portki spadną!
AAAAAARRRRRRGGGGGHHHHHH!

Moździerz. Duże spluwy. To cię zawsze fascynowało. Zaczynałeś od magnum, potem sztucer na słonie, ale cały czas kaliber był zbyt mały. W końcu znalazłeś swoją lepszą połowę – to moździerz – rura rozmiarów tej od pieca, a pociski jak buraki pastewne. W końcu coś dla prawdziwych mężczyzn.

Miotacz stacjonarny. Bądź sprytny. Tego nauczyło cię pędzenie bimbru w dzikich lasach koło Hajnówki. Tam nabyłeś umiejętność rozmieszczania samopałów – w ten sposób zaznaczałeś swój teren. Ale świat nie stoi w miejscu, teraz potrafisz zastawiać pułapki, które nie tylko mordują, ale jeszcze efektownie podasmazają ofiarę...



Odrzucanie granatów. Kto granatem walczy, od granatu ginie – to twoja wojenna maksyma. Odeślij do właściciela jego mocno wybuchową zgubę i popatrz, jak bardzo go to ucieszy. Jeśli zdążysz – zrób zdjęcie jego miny i wklej do rodzinnego albumu. Idealna pamiątka z podróży po Afryce.

Zabójczy dowcip. Należy zawsze zachować poczucie humoru, nawet w najgorszych chwilach. Rozbaw swoich wrogów tak, że aż umrą ze śmiechu. Takie rzeczy powinny być zabronione!

do Norwegii. Pech chce jednak, że statek jest na kursie kolizyjnym niemieckich torped – wynik tego spotkania może być tylko jeden. Franek, ocalony cudem, trafia na pokład U-Boota, a w końcu do wybrzeży Afryki. Tu schodzi na ląd,

Walka wygląda momentami chaotycznie. Leon pluje z dystansu, tymczasem bohaterowie przeszli do zwarcia.

by wziąć udział w zupełnie nowej przygodzie. Zrazu nie dzieje się nic nadzwyczajnego – ot czeka cię przeszukiwanie arabskiej osady, wycieczka na pustynię... Ale z czasem okazuje się, że za wszystkim stoją naukowcy pracujący nad nową Cudowną Bronią III Rzeszy oraz... kabaczki. Mało tego – kluczowym członkiem twojej drużyny może się stać wielbłąd Leon, sensacja na skalę całej oazy, bowiem ma dwa garby i pluje z potworną celnością. Oto zatem przedsmak scenariusza. Podobnie jak w poprzedniej części gry, wszystkie teksty: opisy oraz dialogi, będą wyświetlane w ramce u dołu ekranu.

Gra ma mocne elementy przygodowe, w których będziesz rozwiązywać proste zagadki, rozgryzać poboczne wątki scenariusza i poszukiwać unikalnych przedmiotów. Już **Another War** była tytułowana mianem uproszczonej gry RPG, z silnymi elementami przygodowymi. Autorzy sprawdzili się więc w tej konwencji. Jeśli zaś chodzi o walkę, będą dostępne dwa jej tryby (do wyboru).

W pierwszym z nich postacie będą działać po części autonomicznie – same znajdą sobie nowy cel, po pokonaniu poprzedniego. W drugim trzeba będzie zawsze wskazywać wroga, którego Dolas lub jego kumple mają posłać do piachu. Do tego dołóżmy wybór szyku marszowego oraz kilka podstawowych komend (ostaniaj mnie, wal w co popadnie, unikaj walki i tak dalej).

Wprowadzono wreszcie z dawna oczekiwaną aktywną pauzę, która daje możliwość zmiany poleceń w trakcie potyczki, naprawy przedmiotów i używania apteczek. Tak oto masz całą mechanikę za sobą.

Już po kilkudziesięciu minutach gry rozgrywki zorientujesz się, że mapa świata jest podzielona na krainy, które z kolei zawierają lokacje (kwadraty). Znajdują się w nich albo różne miejsca (osady, oazy), albo też fragmenty pustyni, na której grasują obce wojska, beduini i jadowite węże. Wszystko to jest sprawnie przetasowane, a ponieważ czasem – zwłaszcza na początku rozgrywki – twoja drużyna będzie zbyt słaba, by podjąć walkę w otwartym polu, można próbować sprawnie lawirować między oddziałami wroga i przekradać się do bezpiecznych miast. Jak kto lubi.

Nikt z nas nie pęka, chociaż krucho jest...

Po rozegrania dema wydaje się, że **Jak rozpętałem II wojnę światową** bardziej będzie stawiać na rozgrywkę związaną z rozwojem postaci, a podczas walki ze sprytnym użyciem przedmiotów (granatów, mikstur, artefaktów) niż na starcia w polu. Już na początku możesz wybierać z trzech klas postaci: siłacz (i podklasy: kowal, kucharz, gastryk), inteligent (filozof, sztukmistrz), złodziej (cyklista, pijak), dalej – jak to w klasycznych cRPG – rozdzielasz kilka wolnych punktów na cechy i zaczynasz zabawę. W trakcie rozgrywki zetkniesz się z kilkudziesięcioma umiejętnościami, w tym także ze zdolnościami specjalnymi – w sumie w grze znajdzie się pula ponad 50 zdolności.

Do tego 50 rodzajów broni i 60 rodzajów sprzętu, który inaczej wpływa na statystyki bohatera (na przykład niemiecka kurtka oficerska dodaje punkty do charyzmy, ale zmniejsza celność). Wśród przedmiotów znajdą się na wpół magiczne mikstury (na przykład eliksir utrudniający trafienie bronią palną), starożytne artefakty, przepisy na wykonanie różnego rodzaju specyfików i tony, dosłownie tony różnego rodzaju broni.

Wygląda na to, że – oprócz zabawnego scenariusza – największa siła tej gry leży właśnie w liczbie i zróżnicowaniu broni oraz sprzętu.

Kariera Franka

Najpierw była książka Kazimierza Sławińskiego Przygody Kanoniera Dolasa, potem dopiero trzyczęściowa komedia Jak rozpętałem II wojnę światową. Tamże wszystko zaczyna się 31 sierpnia 1939 roku, kiedy to szeregowiec Franciszek Dolas przybywa ze swym plutonem na granicę polsko-niemiecką. Niestety, Dolas przesypia stację końcową i budzi się po drugiej stronie granicy. Widząc szwargolących w obcym języku żołnierzy, strzela ostrzegawczo i w tej samej chwili na Polskę spadają pierwsze bomby. Jak rozpętałem II wojnę światową został przez krytykę zmasakrowany. Pisano o nim: „Biedne to bardzo. Przygody Franka Dolasa mogłyby się dziać wszędzie i zawsze jak Przygody Koziołka Matołka. Z tym że Makuszyński robił to z wdziękiem i wyraźnie dla dzieci". Zarzucano filmowi to, że Franek staje się bohaterem przypadkiem, raczej z nieporozumienia, a nie woli walki. Nie za bardzo pasowało to do PRL-owskich idei.

Kuchnia polowa diabli wiedzą gdzie!

Chłopcy z Alien Artefact Team nie postawili sobie więc zadania, któremu nie potrafiliby sprostać. Gra miała być przyjemnym, prostym cRPG z elementami zręcznościowymi i wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że im się udało. Ostateczny werdykt wydamy oczywiście po ukazaniu się pełnej wersji, ale już dziś można powiedzieć, że będzie to przynajmniej gra na dobrym poziomie. Bez zbyt wysokich aspiracji, ale rzetelnie wykonana i estetyczna. I raczej dla kombinatorów niż zwykłych klikaczy. No i dla tych graczy, których bardziej śmieszy, że stary fakir ma węża imieniem Grzegorz, niż to, że jakiś grubas przewrócił się na skórce od banana.

Jak rozpętałem II wojnę światową

Gatunek przygodówka/RPG **Producent** Mirage Interactive
Premiera wrzesień 2003 **Wrażenia** dobre

Miłosz Brzeziński: Gra zapowiada się dobrze, choć momentami razi prostotą. Na przykład SI przeciwników, którzy wpadają w pole rażenia z rzuconych przez siebie granatów. Z drugiej strony gra to żaden cud, ale zabawka na jesienne wieczory. I jako taka pewnie się sprawdzi.

True-Touch Keyboards

Czysta Przyjemność Gry!

Bezprzewodowa klawiatura z trackballem

- Klawisze skrótów do obsługi multimediów oraz Internetu
- Maksymalny zasięg - 7 m

Zestaw bezprzewodowy klawiatura oraz myszka

Klawiatura zwijana, wodoodporna

Klawiatura Office

Dystrybucja

INTRACOM
DYNAMIC IDEAS FOR COMPUTERS

www.icintracom.com.pl

Dobre klawiatury dostępne w dobrych sklepach komputerowych.

Jeszcze jedna kosmiczna strzelanina

Breed

Futurystyczne shootery FPP to ostatnio popularny gatunek. Tym razem w szranki z rewelacyjnym **Halo** i polskim **Chrome** staje **Breed** produkcji Brat Designs!

Naszym zadaniem, jako pokła t we, ochrony, jest zniszczenie instalacji radarowych Breed. Dlatego częściej będziesz ostrzeliwać system wczesnego ostrzegania niż jednostki obcych.

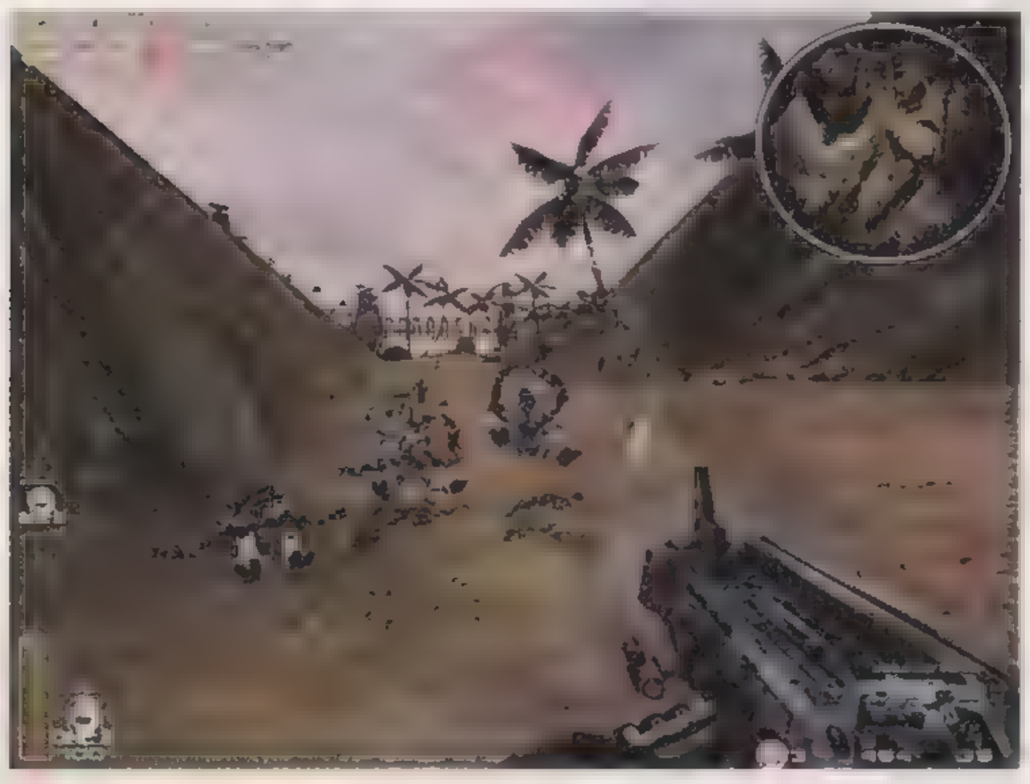
Ciekawe gry można tworzyć nawet bez ogromnych budżetów i dużych zespołów programistów. Dowodem na prawdziwość tego stwierdzenia jest **Breed**, nad którego powstaniem pracuje zaledwie ośmiu zapaleńców. Twórcy określają swoją grę mianem krzyżówki **Battlefield 1942** i **Operation Flashpoint**, jednak ze względu na sposób rozgrywki i projekty poziomów porównania z **Halo** Microsoftu i **Chrome** Techlandu narzucają się same. W obu grach prowadzisz walkę z pozaziemskim przeciwnikiem, jeździsz czołgami i jeepami po wielkich, graficznie dopracowanych planszach i musisz ocalić ludzkość. **Breed** jednak pod niektórymi względami może okazać się lepszy od konkurentów. Więcej misji, aż 20 różnych pojazdów, jak również bardzo zróżnicowane klasy bohaterów – postacie, takie jak sanitariusz czy strzelec wyborowy – to wszystko obiecuje ciekawą rozgrywkę. Przyglądając się bardzo zaawansowanej wersji gry, przekonaliśmy się naocznie, że to nie są tylko przechwałki.

Ostro do przodu

Przez ostatnie dwa miesiące prace nad grą posunęły się do przodu. Autorzy zakończyli już projektowanie większości misji, a sztuczna inteligencja, poza kilkoma drobnymi niedociągnięciami, sprawuje się bez zarzutu. W misjach, w których dowodzisz drużyną, program pozwala łatwo zmieniać bohatera. Wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz, aby z żołdaka stać się sanitariuszem lub szturmowcem. Ma to swoje zalety. W zależności od sytuacji będziesz mógł szybko wybrać najbardziej odpowiednią postać. Jeśli napotkasz ciężkie, stacjonarne działko laserowe, wcielisz się w strzelca wyborowego i bez trudu załatwisz kosmicznego artylerzystę. Reszta zespołu będzie w tym czasie czekać w bezpiecznej odległości. Rozkaz postoju należy do grupy sześciu poleceń, dzięki którym będziesz mógł sterować twoimi podwładnymi. Pełną listę poleceń znajdziesz w ramce na następnej stronie. Standardowo rozkazom owym przypisano klawisze funkcyjne od F1 do F6, naśladując często stosowane w shooterach wygodne rozwiązanie służące do wyboru broni i sterowania (W-A-S-D).

Kursor zamiast kompasu

Producent zastosował specjalne kursory nawigacyjne, aby ułatwić poruszanie się po ogromnych poziomach. Kursor oznaczający punkt docelowy wskazuje nie



Seria z karabinu szturmowego odrzuca do tyłu nacierającego wroga.

Śnieżyca nie przeszkadza wrogim myśliwcom atakować nas podczas misji ratunkowej.

Słuchajcie, głąby!

Podczas misji kontrolujesz jednego żołdaka i widzisz pozostałą część zespołu: drugiego żołnierza, strzelca wyborowego oraz opancerzonego szturmowca (na ekranie kolejno od lewej do prawej).

Zbiórka!
Twoja drużyna tworzy zwarty szyk.

Czekać!
Zatrzymanie i oczekiwanie na rozkazy.

Strzelać!/ Nie strzelać!
Rozpoczęcie lub wstrzymanie ognia.

Rozbiec się!
Nakazuje drużynie rozproszyć się po okolicy.

Powrót!
Nakazuje powrót do formacji stosowanej wcześniej.

Formacja!
Drużyna tworzy jedną z czterech formacji.

Podczas ostrzału odpierasz atak piechoty, a działko plazmowe czołgu rozwala wieżyczkę strażniczą.
Misje, które przechodzisz, wykorzystując różne pojazdy, to m[illegible] rozgrywki.

Operatorów broni stacjonarnej najprościej [illegible]

tylko kierunek marszu, ale również wytycza drogę do najbliższego punktu kontrolnego. Ten pomocny system nawigacyjny widoczny na podręcznej minimapie doprowadzi cię prosto do celu. Jednak prawdziwi odkrywcy mogą zignorować tego rodzaju ułatwienia i od początku misji swobodnie badać całą planszę.

Nagrodą za wytrwałość i ciekawość będą nowe rodzaje broni, dodatkowa amunicja czy zestawy pierwszej pomocy, których nie znajdziesz, jeśli zdecydujesz się podążać z góry wytyczoną trasą. Choć nawet wtedy uda ci się wypełnić powierzoną misję, to jednak początkującym graczom łatwiej będzie sprostać zadaniu, gdy odnajdą dodatkowe wyposażenie. Twórcy rozsądnie podeszli do sterowania – w Breed każdy wehikuł jest prowadzony tak samo. Dzięki temu nie będziesz mieć problemu z kontrolą nad pojazdem, nawet gdy z czołgu przesiądziesz się do statku kosmicznego.

[illegible]ec wyborowy przyłącza się do walki.
[illegible] uzbrojony w karabin maszynowy.

Duży kaliber!

Breed odróżnia się od konkurencji dużą liczbą pojazdów udostępnionych graczom. Łącznie twórcy oferują 20 wehikułów, którymi będziesz mógł jeździć i latać po ogromnych planszach. Dużą atrakcją tych pojazdów jest zamontowane na nich uzbrojenie, z reguły średniego kalibru, na przykład działko plazmowe, Bord-MG czy wyrzutnie rakiet samosterujących.

Te ostatnie należą do arsenału zarezerwowanego dla czołgów. W kilku misjach, siedząc za sterami takiego opancerzonego kolosa, będziesz musiał stawić czoło zwinnym myśliwcom wroga, które zwykle z łatwością unikają ognia z innych rodzajów broni. Czasami rolę się zamienią i twoim zadaniem będzie zatrzymanie opancerzonego konwoju. Do walki wykorzystasz wówczas bojowy ślizgacz. Dotychczas pojawiające się w grze samochody terenowe pod względem fizyki zachowywały się gorzej niż te z gry Halo, ale za to znakomicie nadają się do szybkich rajdów po kamienistych nierównościach i stromych pagórkach.

Klasyczne spluwy

Przegląd półki z bronią dostępną w Breed nie zachwyca innowacjami. Znajdziesz na niej futurystyczne wersje klasycznego karabinu maszynowego, śrutówki, MiniGuna czy karabinek snajperski, które dostarczą ci znanych już wrażeń. Podobnie jak w Unrealu 2, wszystkie rodzaje broni zapewniają dwa tryby prowadzenia ognia. Standardowy karabin maszynowy w alternatywnym trybie staje się granatnikiem, podczas gdy karabin snajperski pozwala regulować przybliżenie za pomocą rolki myszy. Każdy bohater może, tak jak w Halo, nieść ze sobą dwa typy uzbrojenia, które otrzymuje na początku misji. Jeśli jednak w trakcie rozgrywki znajdziesz lepszą spluwę, będziesz musiał dokonać zamiany.

Breed

Gatunek	strzelanina FPP	Producent	Brat Designs
Premiera	III kwartał 2003	Prognoza	bardzo dobra

[illegible]: Wczesna wersja gry podobała mi się. Największe wrażenie sprawiły na mnie projekty misji. Dopracowania wymagają SI przeciwników i poziom trudności. Szykuje się jednak ciężki pojedynek z Chrome, który trochę wcześniej pojawi się na Zachodzie.

Zabawa w konwencję

Nosferatu Wrath of the Malachi

Ta gra to ewenement, ale nie dlatego że jest horror-shooterem FPP. Rzadko zdarza się tytuł stworzony na przedpotopowym silniku, który tak bardzo wciąga.

Na DvD
w demozapowiedzi gry

Liścik zaproszeniowy, który otrzymałeś, wyglądał cokolwiek podejrzanie. Został spisany na starym, sztywnym pergaminie i pachniał jakby... stęchlizną. Ale cóż, twój przyszły szwagier już na pierwszy rzut oka sprawiał wrażenie odludka i dziwaka. Rodzice jednak byli nieprzejednani. „To w końcu prawdziwy rumuński książę!" – argumentowała wasza matka. – „Nie można było wymarzyć sobie lepszej partii dla twojej siostry, Jonathanie. I nie dziwak, tylko ekscentryk. A że mieszka w ponurym, gotyckim zamczysku i jest nieco blady, to jeszcze nic nie znaczy. Wszyscy rumuńscy arystokraci są tacy bladzi. Doprawdy, nie ma czym się przejmować".

Stanęło więc na tym, że późną, deszczową jesienią 1912 roku cała wasza rodzina, wliczając w to krewnych i pociotków, ruszyła do odległej Transylwanii na uroczyste zaślubiny twojej siostry Rebecki i księcia Malachi. Ty jak zwykle spóźniłeś się i przybyłeś jako ostatni...

I chwała Bogu, bo teraz musisz ich wszystkich uratować!

Straszna tandeta

Nosferatu pod wieloma względami przypomina klasyczny shooter FPP. Z jednej strony stoisz uzbrojony w miecze, rewolwery i strzelby, a po drugiej stronie lufy skaczą wampiry, sukkuby, wilkołaki, ghule, cienie, żywe trupy i jeszcze żywsi Rumuni – uzbrojeni w kosy sabaci księcia Malachi. Niby więcej tłumaczyć nie trzeba, bo, jak w każdym shooterze, musisz wykazać się refleksem i szybkimi unikami na boki. A jednak Nosferatu takim zwyczajnym shooterem nie jest. Porównanie do Clive Barker's Undying jest nie do uniknięcia. I co ciekawe, z tego pojedynku Nosferatu wychodzi zwycięsko, mimo że na Unrealu robiony nie był, a scenariusza nie pisał żaden z Ojców horroru czy innych apostołów grozy. Więcej: engine Nosferatu to tandeta domowej produkcji, nieumywająca się do dzisiejszych standardów Quake'a czy Unreala. Jednak pomimo braku graficznych fajerwerków i niskiej wydajności programu (większość obiektów jest zrobiona z niewielkiej liczby połygonów), Nosferatu wciąga, zachwyca i przeraża.

Niektóre stwory boją się krzyży. Dzięki temu masz kilka sekund na przeładowanie broni.

A wszystko to dzięki kilku sprytnym sztuczkom, jakie zafundowali nam autorzy tej gry, nowym pomysłom i patentom. Ale o tym opowiem dalej.

Z diabłem w ciuciubabkę

No i jesteś na zamku. Dziwne. Nikt cię nie wita. Kiedy wielkie dwuskrzydłowe odrzwia zamykają się za tobą z głuchym łoskotem, mimowolnie podskakujesz.

Teraz widzisz, że wrota od swej wewnętrznej strony zostały dziwnie naznaczone. Ktoś przybił do nich setki krzyży, mniejszych i większych krucyfiksów. Ciekawe dlaczego?

Sprawa wkrótce się wyjaśnia, a ty stajesz w obliczu przerażającej prawdy – wszyscy członkowie twojej rodziny zostali uwięzieni w tym przeklętym miejscu, którym władają wampiry i kochanice diabła. W tobie jedyna nadzieja na powstrzymanie piekielnych istot.

W grze nie ma podziału na stwory słabe i mocne. Zamiast tego są mocne i bardzo mocne.

A tu mały przykład gry swiatel [illegible]. Trzyma klimat. Niestety, gdy uważniej przyjrzysz się sceneriom, widzisz, że wyda,ność silnika jest bardzo słaba

Ruszasz więc na poszukiwania, na początku uzbrojony jedynie w szpadę. Wkrótce natykasz się na kolejnych niedoszłych gości weselnych, którzy wspomagają się wskazówkami i nowymi rodzajami broni.

Tu należy się kilka słów wyjaśnienia, gdyż arsenał środków zapobiegawczych przeciw wampirom jest o tyle klasyczny, co rozbudowany. Już na początku rozgrywki wielebny Aville (pastor, przyjaciel rodziny) wręcza ci krucyfiks, abyś mógł odpędzać upiory i cienie. Potem zdobywasz prymitywny pistolet skałkowy. Ta archaiczna pukawka służy ci przez dłuższy czas i często ratuje skórę. Prawda jest bowiem taka, że każdy diabeł lub potwór, który dostanie dziesięciocentymetrową pecyną ołowiu między oczy, nakrywa się nogami. Nie ciesz się jednak zbyt prędko – skałkówka długo się ładuje i należy dobrze z niej mierzyć, gdyż pechowy strzelec często nie ma drugiej szansy na kropnięcie szarżującego ghula. Dalej jest coraz lepiej – w walizce nieustraszonego pogromcy wampirów ląduje rewolwer, muszkiet, a nawet karabin maszynowy (taki, z grubsza, prototyp Maxima). Z ciekawszych wynalazków warto wspomnieć o kielichu mszalnym. Najpierw musisz odnaleźć zbiornik z wodą, poświęcić ją za pomocą krucyfiksu i nabrać do monstrancji. Tak uzyskujesz broń na krwiopijców odpornych na „żelazne argumenty". Skropione wodą święconą stwory z wrzaskiem obracają się w pył.

Schemat rozgrywki jest prosty, ale gra nie nuży cię. Ruszasz, aby penetrować coraz odleglejsze zakamarki twierdzy w poszukiwaniu kolejnych zakładników. Odnalezionych musisz pod eskortą odprowadzić na dziedziniec, przed bramę. Tam

Szczęśliwa familia niemal w komplecie. Krewniacy otwierają walizy, w których trzymają przydatne przedmioty.

Dobre rady doktora Van Helsinga

Czasem osikowy [illegible]. Gorzej, że ten pan ma serce na wysokości jakichś dwóch metrów. Trzeba podskoczyć i dźgnąć! W taki właśnie sposób rozprawiasz się z ulubionym zwierzaczkiem twego niedoszłego szwagra.Malachi nie byłby zadowolony.

Kolejna dziwna sala. Nad przepaścią buja się kadź [illegible] zawieszona na długim łańcuchu. Niby nic strasznego, ale...

wdzięczni krewniacy sięgają do przepastnych waliz i kufrów, aby uraczyć cię przedmiotami przydatnymi w dalszej wędrówce. No cóż, wybierając się do Transylwanii, twoi krewni zapobiegliwie zabrali czosnek, ziółka na wzmocnienie, karabin maszynowy – ot, tak na wszelki wypadek. To jedyny moment, gdy logika gry gdzieś na moment ucieka. Po chwili wszystko wraca do normy: znów jest strasznie, nastrojowo i niebezpiecznie. Na twoją niekorzyść działa także czas. Im dłużej zwlekasz, tym mniej osób zdołasz uratować. W scenariuszu z góry przewidziano, kto i kiedy zostanie bestialsko zabity przez wampiry. Trzeba się zatem śpieszyć...

Ostatnim ciekawym trikiem zastosowanym przez twórców gry jest losowe generowanie potworów i obiektów. Dzięki temu metoda ostrożnych graczy, czyli load/save, często zawodzi. Za każdym razem, gdy wkraczasz do pomieszczenia, program losuje jego zawartość – a więc ustala, gdzie leżą apteczki, amunicja i co najważniejsze – jakie spotkasz potwory.

Zachwyt i lęk

Nosferatu broni się przede wszystkim mrocznym klimatem. Sam program gry nie należy do najlepszych. A mimo to rozgrywka jest przyjemna i zachwycająca. A wszystko dzięki kilku doskonałym i nietypowym pomysłom. Po pierwsze, na obraz został nałożony specjalny filtr, dzięki któremu gra wygląda jak film z XIX wieku utrwalony na starej, porysowanej taśmie. Obraz skacze, drga i jest pełen trzasków. Kolory są wyblakłe, wyttumione i często ukazane w sepii. Do perfekcji doprowadzono operowanie światłem i cieniem. Zamkowe korytarze, komnaty i cele spowija mrok, tu i ówdzie rozświetlony przez srebrzyste księżycowe światło odbijające się w witrażach i gotyckich rozetach. Kolejnym elementem przypominającym stary, czarno-biały film są napisy, zawsze ujęte w stylizowane ramki, tak jak w niemym kinie.

Tak więc gra spowoduje u ciebie mieszaninę lęku i zachwytu. Z jednej strony, piękna stylizacja z drugiej, niespodziewane ataki potworów, przyprawiające o szybsze bicie serca. Sceny akcji i walki dopracowano, aby sprawiały przerażające wrażenie. Stwory atakują znienacka – przyczajone pod sufitem, na krokwiach lub na kamiennych gzymsach tuż nad drzwiami, czekają tylko na odpowiedni moment. Wystarczą dwa, trzy ciosy ich szponiastych łap, aby posłać twojego bohatera do piachu. To nie przelewki – w Nosferatu, tak jak w Undying, czujesz się ofiarą, a nie łowcą. Co więcej,

Romańscy studzy księcia, krzyży się nie boją. Trzeba sięgnąć po flintę, zanim ten gość z kosą podejdzie za blisko.

Oto pamiątkowa fotografia niedoszłych gości weselnych. Dzięki panu Malachi bawili się na przyjęciu naprawdę wesoło. W zielonych kółkach znajdują się podobizny tych krewniaków, których już uratowałeś. Skreśleni krewni zostali zjedzeni przez wampiry. Mamy nadzieję, że nie zostawili testamentów.

bohater oprócz żywotności ma także poziom zmęczenia. Im dłużej śmiałek biega, skacze i wywija szpadą, tym szybciej jego oddech staje się chrapliwy, puls przyśpiesza, obraz przed oczami zaczyna się rozmywać... aż w końcu trzeba zatrzymać się i zaczerpnąć tchu.

Ciekawa jest również stylistyka potworów. Wampiry wyglądają jak nie przymierzając Boris Karloff w czarno-białym filmie grozy, a wampirzyce – zupełnie jak złe bohaterki filmowych horrorów sprzed ponad wieku. Jednak w grze mamy przecież rok 1912, a więc obowiązuje zupełnie inna moda i stylistyka.

Symfonia grozy

Muzyka jest straszna, jak na horror przystało. Lepiej grać bez słuchawek, zwłaszcza jeśli masz słabe serce. Ścieżka dźwiękowa doskonale ilustruje zmieniającą się sytuację – słyszysz więc utwory nastrojowe, ale podkreślające niepewność, gdy zwiedzasz ciemne kazamaty. Często muzyka zmienia się, przyśpiesza w szalonym crescendo i wówczas nagle coś rzuca ci się na twarz!

To jeszcze nic. Zdecydowanie najlepsze utwory towarzyszą pojedynkom z bossami, czyli najważniejszymi gospodarzami zamku. Smyczkowe utwory osiągają mistrzostwo, swój punkt kulminacyjny, w którym stają się celną i groteskową autoparodią muzyki tak charakterystycznej dla krwawego gatunku.

Muzyka to nie wszystko. W ciemnościach twierdzy Malachi nie jest cicho. Wręcz przeciwnie – słyszysz warczenia, dziwne krzyki, mlaskania i gulgotania. Każdy napotkany stwór próbuje przyprawić cię o zawał, nie tylko skacząc z ukrycia, ale i wrzeszcząc jak nieboskie stworzenie.

Ostatnia część udźwiękowienia – czyli głosy postaci – również zasługują na wyrazy uznania. Napotkani goście weselni żalą się, marudzą, czasem histerycznie krzyczą, a wszystko to z nienagannym angielskim akcentem.

. Dopóki jej nie zniszczysz, dopóty z portalu będą wyskakiwać kolejne monstra. Na szczęście, wystarcza jeden celny strzał.

Zabawa w konwencję

Wymienione wcześniej elementy składają się na obiecującą grę, na którą warto mieć oko. Za samo założenie, że w tym oto shooterze nie strzela się do nazistów ani komandosów lub obcych z przyszłości, gra dostaje od nas dużego plusa.

Rozgrywka nie toczy się na poważnie – od razu widać, że autorzy trzymali duży dystans do tego, co przedstawili na ekranie. To gra z konwencją, ze wszystkim co już było powiedziane w temacie horroru i wampirów. I jednocześnie to jedna z najmocniejszych stron **Nosferatu**, gdyż grając zdajesz sobie sprawę, jak niedorzeczne są historie, w których bierzesz udział. Natykając się na znane ujęcia i postacie, możesz zakrzyknąć: „O! A to wzięli z *Brama Stokera*! A taka scena była w *Drakuli* z Garym Oldmanem. A ten tam łysol przypomina wampira ze starego, czarno-białego i niemego filmu". Wszystko to prawda, ale nie zmienia faktu, że w trakcie rozgrywki i tak masz duszę na ramieniu.

Co ciekawe, autorzy **Nosferatu** wcześniej tworzyli gry dla młodszych (**Gast**, **Grumpa**, **IMP** – słyszał ktoś o nich?). Widać mieli tego serdecznie dość i postanowili zrobić grę dla bardzo niegrzecznych dzieci. Tak czy owak jest na co czekać, bo premiera gry jeszcze w tym miesiącu.

...en z paskudniejszych stworów – ..., z którym trzeba rozprawić się klasycznie ...pomocą miecza lub kuli. Niestety, wytrzymuje conajmniej kilka pocisków.

Nosferatu: Wrath of the M...

Gatunek	shooter FPP	Producent	Idol FX
Premiera	wrzesień 2003	Wrażenia	dobre

...: To prawdziwa perełka na zatłoczonym rynku miernych i sztampowych strzelanin. Najlepszy jest oczywiście klimat starego filmu grozy. Pozostaje tylko czekać, aż potentaci rynku gier FPP „pożyczą" sobie patent z filmowym filtrem nałożonym na obraz.

Jak przestraszyć graczy

Czy gry mają wielkie oczy?

Budowanie grozy jest czymś tak mozolnym i ulotnym, że na pierwszy rzut oka wydaje się niemożliwe w grach komputerowych. Horror to izolacja Lovecrafta i szaleństwo doktora Frankensteina. To coś znacznie bardziej ulotnego niż toporny kod gry i najlepszy nawet silnik graficzny.

A jednak w pewnym momencie twórcy zdali sobie sprawę, że gra może straszyć równie dobrze jak gotycka powieść czy krwawy filmowy horror. Początki tego gatunku nie były łatwe, a jego autorzy musieli uporać się z licznymi problemami natury technicznej, aby grę wywołały u fanów dreszcz, a nie tylko uśmieszek politowania. I udało się. Pomimo niskiej interaktywności i ograniczeń, zabawa w straszenie spodobała się graczom.

Twórcy tych pionierskich tytułów eksperymentowali z wieloma technikami budowania napięcia i grozy. Część z nich, jak wstawki nagrywane z aktorami (**The 7th Guest**, **Phantasmagoria**) odeszły w niepamięć, inne, jak częste zmiany ujęć nawiązujące do estetyki filmu (po raz pierwszy w **Alone in the Dark**), na stałe zadomowiły się w grach. Od lat dziewięćdziesiątych w grach komputerowych zmieniło się wiele. Przede wszystkim pojawiły się nowe techniki straszenia graczy.

Trup w szafie

Niestety, prawdziwy klimat grozy ciągle pozostaje rzadkością. Pewnie bierze się to stąd, że tak naprawdę grozę buduje się skrupulatnie, powoli, drobnymi zagrywkami niedostrzegalnymi na pierwszy rzut oka. W serii **Silent Hill** jest to często pojedyncza struzka krwi, niewyraźny cień czy nietypowa praca kamery. Od razu czujesz, że coś jest nie tak. Można do tego dołożyć krzyki, sylwetkę w mroku, tajemnicze odgłosy. Potem ofiary potwora wreszcie same monstrum. Taki jest schemat znany z książek i filmów. Niestety, gry z trudem go przyswajają, ponieważ gracze mają prawo (które często wykorzystują) do robienia sobie dłuższych lub krótszych przerw w rozgrywce. Co zatem by się stało, gdyby autorzy zaplanowali sobie budowanie koszmarnego misterium przez półtorej godziny, a gracz po godzinie wstał od komputera? Przy ponownej „dosiadce" jest tak, jakbyś wchodził do budynku przez okno na pierwszym piętrze, omijając parter, czyli wszystkie delikatne zapowiedzi nadchodzącego koszmaru, które budują nastrój grozy.

American McGee's Alice w krainie szachów. Autorzy wyraźnie poroigowali swojej wyobraźni

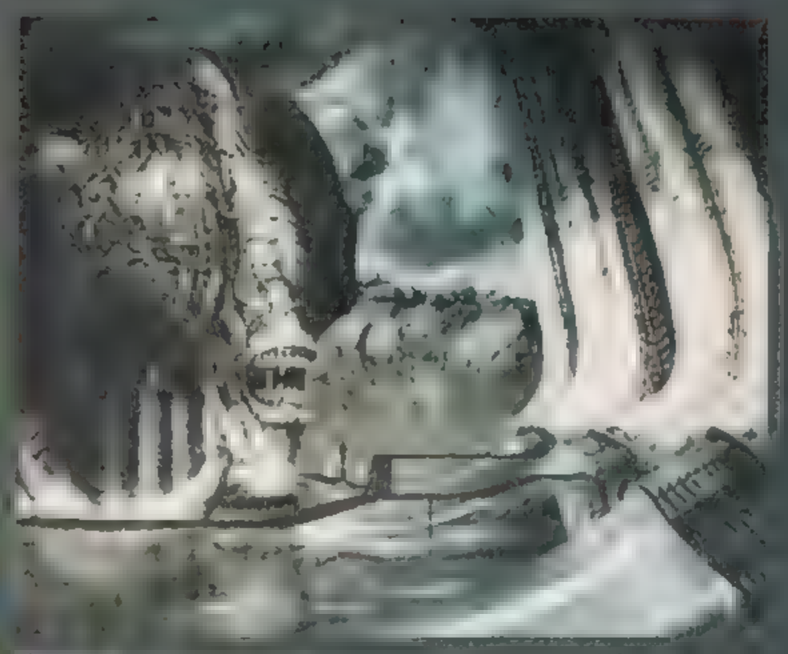
Projektanci gier zaczęli zatem tworzyć szybkie wstawki, które – podobnie jak reklamy – są elementami fabuły. Najprostsze z nich to wyskakujące znienacka potwory. Patent znany od czasów klasycznego **Alone in the Dark**, a kontynuowany w **Resident Evilu** i **Silent Hillu**. W celu

ania Resident Evil przez długi czas wyznaczała kanon wykorzystania zombiaków na ekranie. Teraz i ta seria utknęła w martwym punkcie i z od-

stworzenia takiej sytuacji potrzebny jest odpowiedni zakątek, z którego potwór może wyskoczyć. Dlatego motyw ten przyjął się w grach, w których kamera nie podąża za postacią gracz więc nie może zobaczyć wszystkiego, co kryje się w nawiedzonym domu. W Silent Hillu wprowadzono filmy pokazujące, jak na chwilę przed nagłym atakiem postać czai się w ciszy, samotna, w pustym pomieszczeniu. Wszystko po to, aby spowolnić akcję, nadać kontrast scenie. W najnowszym Doomie znajdziesz filmiki, które ukazują to, co za chwilę się stanie. A więc na przykład – idziesz korytarzem i nagle uruchamia się filmik. Ni stąd, ni zowąd widzisz łazienkę, a w niej okrutnego potwora. Potem wracasz do gry, idziesz korytarzem i nagle... trafiasz na tę samą łazienkę, która pokazana była na filmiku... Pomieszczenie jest puste!

Jeszcze inną odmianą wspomnianych efektów jest odpowiednio modulowany dźwięk. Gdy potwór wypada z szafy – muzyka brzmi głośno, że zaskoczony odskakujesz od komputera. Często dźwięk buduje lepszy nastrój niż grafika – w Nosferatu często słyszysz otwierające się drzwi lub kroki, podczas gdy w pobliżu nie ma nikogo. Takie elementy zaskoczenia działają skutecznie na graczy – wierzgnięty i nie wymagają

e in the Dark, pomimo swojej prostoty, prekursor wszystkich gier typu action adventure środowisku trójwymiarowym.



Darkseed i jego scenografia zaprojektowana przez samego H.R. Gigera budzą respekt nawet dziś! Świat po drugiej stronie lustra jest koszmarny i przerażający.

zmudnego budowania klimatu. Powiedzmy sobie uczciwie – takie efekty są skuteczne, ale tanie. Wyższym stopniem wtajemniczenia jest zastosowanie w grze odpowiedniej estetyki grozy.

Dziecko z nożyczkami

Estetyka pełni ważną rolę w prezentowanej wcześniej grze Nosferatu. Widzisz tam motywy grozy nawiązujące do filmów o wampirach z początków zeszłego stulecia. Filtr robiący wrażenie, że oglądasz stary film, zamczysko, wampiry wychodzące

Horror szoł, czyli techniki straszenia

Nastrój grozy w grach tworzy się za pomocą czterech przenikających się technik.

Filip z konopii. Najpopularniejsza technika, wykorzystywana w serii Resident Evil, polegająca na ataku z zaskoczenia. Ot, otwierasz szafkę, a w niej zombiak. Zaglądasz za róg, a tam...

Dziecko z nożyczkami. Technika znana choćby z American McGee's Alice polegająca na łączeniu ze sobą dziwnych elementów, na przykład dziecka i nożyczek.

Straszenie w weekend. Tu króluje Silent Hill – szybkie tworzenie i zamykanie małej historii opowiedzianej, zanim gracz wstanie od komputera, bo mamusia zawołała na obiad.

Piramida strachu. Wykorzystywane często, acz rzadko się sprawdzające mozolne, długotrwałe budowanie atmosfery grozy. Sprawdziło się w grze Dark Eye.

z trumien. Zakładając, że nawet oderwiesz się od gry na jakiś czas, siadając do niej na powrót, od razu wpadniesz po same uszy w przerażający świat, zanim za-

łóżmy, że były to „nożyczki" i „niemowlę". Umieść w grze, w ciemnym pokoju, niemowlę bawiące się nożyczkami i obserwuj miny graczy". Tak to właśnie działa. Czy zastanawiałeś się, co w miasteczku Silent Hill, pełnym zombiaków, ścian zachlapanych krwią i rozwieszonych na kratach poszarpanych zwłok, robi, mała dziewczynka? Oto ta sama metoda. Wciąż jednak jesteśmy przy sztuczkach szalenie prostych. Tu coś wyskoczy, a tam coś niepokojącego/obrzydliwego zobaczysz. Niestety, wszystkie dzi-

planowane przez twórców. Jednak takie wyjścia poza konwencję w grach grozy i horrorach to dzisiaj rzadki proceder. Tym bardziej teraz, kiedy w tym gatunku dzieje się niewiele. Dotychczas prym wiodła Japonia i jej „śmiałe wzory". Dziś szefowie japońskich elektronicznych molochów załamują ręce, pisząc w wywiadach, że temat horroru i gier w ogóle w Kraju Kwitnącej Wiśni się wyczerpał. A firmy zatrudniają po kilkaset osób, które pracują wyłącznie nad sequelami i powielaniem starych pomysłów.

Eternal Darkness jest obecnie jedyną grą, która odważyła się wyjść daleko poza konwencję horroru, lecz nadal może straszyć graczy.

Kłopoty developerów

Istnieje siedem podstawowych przeszkód utrudniających twórcom gier sprawne posługiwanie się technikami budowania grozy. Autorzy gier zwykle marudzą na następujące przywary graczy:

Wiercipięctwo. Gracze mają tendencję do wstawania od komputera i siadania, kiedy chcą, zamiast dzielnie łykać grę na jeden raz i powoli się wciągać w fabułę.

Brak koncentracji. Graczy otacza zbyt wiele rozpraszaczy. Idealnie byłoby, gdyby wszyscy grali w ciemnych pomieszczeniach, w domu w środku lasu.

Znudzenie. Gracze nie chcą się bać, tylko stają w zawody z twórcami: „No, przestrasz mnie!". Wiadomo że tak to się nikt nie przestraszy.

Detalizm. Gracze uważnie oglądają tekstury, rozdzielczości, detale. A największy horror kryje się tam, gdzie coś niewyraźne, niedopowiedziane, nie widać. Nici z atmosfery grozy...

Różnorodność sprzętu. Autorzy chcą zrobić mgłę, ale na połowie komputerów jej nie będzie. Chcą zaserwować świetne dźwięki, ale jak ktoś nie ma systemu 5.1, to i tak się nie zlęknie.

Głupota. Gracze nic nie czytają i nie interesują się otaczającym ich światem. Kiedy chce się wpleść jakieś odniesienia, nie ma co liczyć na ich wiedzę.

Zamiłowanie do klawiatury. Klawiatura nie nadaje się do gier grozy. Przypomina o tym, czym jest komputer, nie jest analogowa i nie przenosi tego, co joystick/joypad – na przykład drzenia.

cznie się cokolwiek działo. Jeszcze dalej posunęli się twórcy gry z 1992 roku pod tytułem **Dark seed**, zaprzęgając do pracy nad scenografią samego H.R. Gigera (twórcy projektów do filmu *Obcy*). Świat po drugiej stronie lustra będący odzwierciedleniem zwykłego amerykańskiego miasteczka robi niesamowite wrażenie. Podobnie było w przypadku **American McGee's Alice** – gry, w której atmosferę grozy budowała dziwaczna, powykręcana perspektywa. Drugiej strony **Alice** szła jednak o krok dalej w budowaniu klimatu. Pokazywała, że straszyć w sposób jeszcze bardziej wysublimowany mogą dziwne połączenia elementów. Jeden z teoretyków horroru, Sandy Petersen (przy okazji twórca **Dooma** i **Quake'a**), podał kiedyś przepis na grozę. Otwierasz encyklopedię na losowej stronie, czytasz pierwszy wyraz, jaki rzuci się w oczy, teraz otwierasz raz jeszcze i robisz to samo. Za-

siejsze gry bazują właśnie na tych kilku patentach. Wszystkie – bez kilku wyjątków.

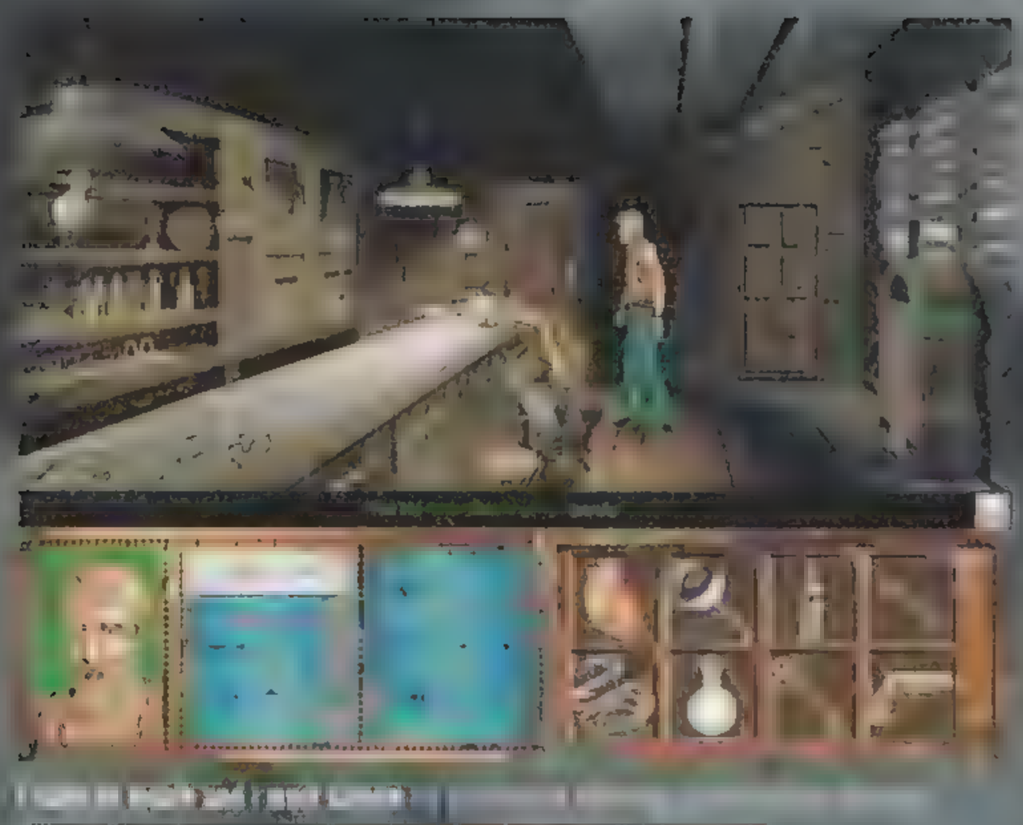
Horror dla ambitnych

Dobrym przykładem wysmakowanej grozy jest horror **Eternal Darkness** (na konsole Nintendo GameCube), gdzie gra w jednym z momentów największego napięcia, kiedy ma się wiele w scenariuszu wyjaśnić, sygnalizuje nagle błąd odczytu płyty! Koszmar. Oczywiście wszystko zostało za-

Coraz częściej pojawiają się głosy, że to Europa będzie kolebką nowych idei elektronicznej rozrywki, bądźmy więc dobrej myśli.

Ale co z klasycznym budowaniem klimatu? Z misternym tkaniem koszmarnych wizji? Doprawdy niewiele takich gier spotkasz, zwykle będą to klasyczne przygodówki. Zapędy tego rodzaju miał **Silent Hill**. O ile jednak niektóre fragmenty jego scenariusza są oczywiste, o tyle nie istnieje chyba na świecie osoba, łącznie z autorem linii scenariuszowej (Hiroyuki Owaku), która wie o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi. Każda kolejna część serii daje jeszcze więcej możliwości interpretacji historii pokazywanej na ekranie. Zaczynamu więc nabierać podejrzeń, że we wspomnianej serii gier po prostu nie ma żadnej wspólnej idei i jest to mozaika horrorowatych scen, które udają całość.

Phantasmagoria niegdyś grafiką i kilogramami przerzucanego mięsa



Ellisona, pomimo surowego wyglądu, jest horrorem dla dorosłych

I pewnie pesymistycznie zakończyłby się ten tekst, gdyby nie jeden tytuł. Stary, z 1995 roku, dziś już zapomniany, jednak zawiera najszlachetniejszą i najtrudniejszą z metod budowania klimatu. **Dark Eye** firmy Inscape. Gra była przygodówką point and click, w której grałeś postaciami z opowiadań Edgara Allana Poe. Co ciekawe, zrealizowano ją technologią imienia Misia Uszatka, czyli za pomocą animowanych lalek. Cóż tu dużo pisać – grałeś bohaterem opowiadania „Pogrzebany żywcem". Budziłeś się nagle, a ekran pozostawał ciemny. Słychać było jedynie miarowy, stłumiony warstwą gruntu szum łopaty. Po pewnym czasie domyślałeś się, że zostałeś pogrzebany żywcem w trumnie. W opowieści „Serce oskarżycielem" wcielałeś się w studenta, który wynajmował pokój u pewnego starca. Oparzą

którejś z kolacji, kiedy stary poszedł spać, chłopak [illegible] kierę i szedł do łóżka, aby raz na zawsze zgasić szklany blask. Niby nic specjalnego, ale po ukończeniu tego rozdziału, zaczynałeś kolejny. Jakież było zdziwienie, kiedy wychodziło na jaw, że oto przychodzisz do domu, siadasz sobie na krzesełku. I wchodzi student z talerzem zupy. Teraz ty stawałeś się starcem ze szklanym okiem, nieświadomym psychozy sublokatora. Oto stoi przed tobą ostatnia zupa, musisz tylko kliknąć na łyżkę i potem na drzwi sypialni, nocną szafkę, lampę, łóżko. Do dziś pamiętam tę kolejność.

Strach przed jutrem

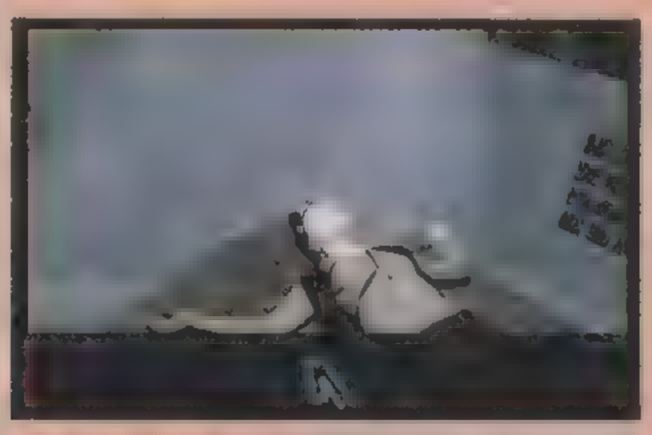
Oczywiście, gatunek nie wyczerpał się i twórcy komputerowych horrorów nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. Twórcy **Call of Cthulhu: Dark corners od the Earth** opracowali skomplikowany system przedstawiania narastającego obłędu głównego bohatera gry. Czyli im bardziej twój heros wariuje, tym bardziej rozmyty i przekrzywiony jest obraz świata (a trzeba przypomnieć, że będzie to gra FPP). Dodatkowo bohater nabawi się jeszcze nerwowych tików, na przykład w nieoczekiwanych momentach będzie wyciągał rewolwer i nerwowo sprawdzał, czy aby na pewno jest nabity.

Jak widać warto uzbroić się w cierpliwość i trzymać kciuki za powodzenie odważnych autorów najnowszych gier grozy. Dzięki nim ciarki jeszcze nam przejdą po plecach.

Miłosz Brzeziński

Klasycy gatunku

Oto kilka klasycznych tytułów grozy. Warto je poznać!



Alone in the Dark Klasyczny i znany koneserom horror o zawiłościach ludzkiej psychiki, wydany w 1996 roku. Wysyła cię w podróż po wielkim wiktoriańskim domu, pełnym niespokojnych dusz. Zobaczysz w nim wiktoriańskie motywy i nie najgorszą (jak na tamte czasy) grafikę.

Alone in the Dark Przygody bohaterskiego Edwarda Carnby pokazały, że stabilna kamera i nawet najprostsza grafika trójwymiarowa mogą zrobić wrażenie. **AitD** i jej kolejne części stały się wzorem dla niemal wszystkich współczesnych horrorów

Silent Hill 3 Klasyczny horror z PlayStation 2. Krew, chore klimaty, ale niestety wiele wtórnych elementów. Dla wielu dowód na to, że w horrorach komputerowych nic się nie dzieje. W pierwszej części bohater, który podróżował razem z siostrą, miał wypadek samochodowy. Gdy budził się na miejscu katastrofy, okazywało się, że jego siostra zniknęła. W ten sposób trafiałeś do dziwnego, tytułowego miasteczka. W drugiej części wcielałeś się w człowieka, który dostał list od swojej zmarłej żony...

Fatal Frame 3 Pierwsza naprawdę obrzydliwa gra w formie interaktywnego filmu. Odrywane głowy, wyłupane gałki oczne, tortury – takie efekty nawet dziś sprawiają niesamowite wrażenie. Widać niektóre rzeczy są ponadczasowe.

Dark Eye Według wielu graczy najlepsza gra grozy w historii. Świetny scenariusz, wzięty z opowiadań Edgara Allana Poe, i klimat, który każe ci sądzić, że jesteś coraz bardziej chory psychicznie!

Coraz więcej gier MMORPG

Potop tandety

Świat gier fabularnych przeznaczonych do masowej rozgrywki w sieci przeżywa gigantyczną inwazję nowych tytułów. Niestety, większość z nich to fatalne, niedopracowane produkcje z brzydką grafiką i mało ciekawym światem.

Cudowne, rozległe światy, wiele profesji do wyboru, mnóstwo możliwości rozwoju bohaterów, przygoda, która nigdy się nie nudzi – tak można scharakteryzować w jednym zdaniu większość gier fabularnych przeznaczonych do masowych rozgrywek w sieci. Tak przynajmniej określają je twórcy tych gier i specjaliści od public relations.

Rzeczywistość najczęściej sprowadza nas na ziemię. Większość zapowiadanych gier typu MM ORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, czyli RPG online przeznaczone dla masowego odbiorcy) jest zbliżona poziomem skomplikowania do Diablo, a prezentowana na pierwszych screenach grafika wygląda fatalnie. Fabuła jest prosta jak kawałek drutu, a jej zadaniem jest tylko wprowadzić gracza w realia świata. Ale przecież nie gracz jest tutaj najważniejszy. Najważniejsza jest kasa, która będzie co miesiąc wpływać na konto twórców z opłacanego przez niego abonamentu.

W tym sezonie modne jest...

Sytuacja na rynku gier online jest analogiczna do sytuacji sprzed kilku lat, gdy nastąpił boom na gry FPS. Wtedy każdy wydawca musiał mieć w ofercie jakąś strzelaninę 3D, bez względu na to, jaki poziom prezentowała. Zalew tandetnych FPS-ów był tak duży, że gracze stracili zainteresowanie nowo wychodzącymi tytułami, a zostali przy starych lub sprawdzonych pozycjach.

Taka sama sytuacja powstaje w przypadku gier MMORPG. Jest to bardzo popularny i modny gatunek, a więc warto mieć w swojej ofercie przynajmniej jeden taki tytuł. Poza tym można więcej zarobić – przecież oprócz samej gry, co miesiąc będą wpływać pieniądze z abonamentu. Dlatego do tworzenia takich tytułów wzięły się zarówno duże firmy, jak Electronic Arts i Blizzard,

World of WarCraft to jedna z najbardziej oczekiwanych gier MMORPG. Dzięki temu, iż bazuje na popularności serii gier strategicznych WarCraft, już dziś zyskała rzesze fanów.

Pułapka na portfele

Prawie każda gra MMORPG wymaga, oprócz zakupienia tytułu, wnoszenia comiesięcznych opłat za dopuszczenie do gry. Średnio „haracz" wynosi 10–12 dolarów pobieranych z konta. Całe szczęście nie każda gra jest warta twojego zainteresowania, jednak nawet z obecnie wydanych gier można wybrać bez problemu 3–4, w które chciałoby się pograć. Do obliczenia rocznego kosztu zażywania uciech sieciowej rozrywki wybrałem 4 gry: **Ultima Online**, **Anarchy Online**, **Star Wars Galaxies** i **Earth & Beyond**. Cena za miesiąc gry wynosi odpowiednio: 9,95$, 12,95$, 14,99$, 12,99$. To daje 50,88 „zielonych", które muszę wydać, aby sobie pograć. Po roku nazbiera mi się 610 dolarów, 56 centów. Biorąc pod uwagę średni kurs dolara na poziomie 4 zł, wystarczy pomnożyć, aby wyszło... 2442 zł, a o 24 gr nie wspomnę. A jak do tego doliczę opłatę za stałe łącze, załóżmy 100 zł za miesiąc, to otrzymam 3642 zł. Tyle mnie będzie kosztować rok zabawy w MMORPG.
Sześćset dolarów rocznie dla przeciętnego Amerykanina nie jest oszałamiającym wydatkiem. Dla Polaka – znacznym. Wyjściem z tej sytuacji jest ograniczenie liczby gier do 1–2, jednak w takiej sytuacji albo przywiązesz się do jednego tytułu, albo będziesz przeskakiwać z gry na grę.

jak i malutkie i nikomu nieznane studia produkcyjne. Na przykład jakieś XYZ lub NavTools.com Inc.

Według danych zebranych przez autorów strony internetowej **mmorpg.com** gier online, które ukazały się i mają się jeszcze pojawić, jest około 100! Na tej liście nie znalazło się wiele zapowiadanych tytułów, więc można założyć, że w ciągu kilku lat na rynku gier komputerowych pojawi się ponad 100 różnych gier online, z których większość stanowią sieciowe gry RPG przeznaczone do masowej rozgrywki. Dominującym gatunkiem w MMORPG jest fantasy – prawie 3/4 wszystkich gier zawiera przynajmniej elementy tego nurtu. Następne w kolejności są: science fiction, a potem gry historyczne.

Światowy rynek gier nie jest w stanie wchłonąć takiej liczby tytułów, można więc się spodziewać masowego padania projektów jeszcze w pierwszym okresie istnienia, na rynku albo nawet w fazie tworzenia. Ci wydawcy, którym uda się utrzymać gry przez pewien czas na rynku, będą mieli twardy orzech do zgryzienia. Bo jak przyciągnąć i utrzymać gracza przy swoim tytule, skoro ma on dziesięć podobnych do wyboru?

Nuda wieje z każdego kąta

Elementem przekonującym graczy do danego tytułu może być (oprócz braku jakichkolwiek opłat za grę) rozbudowana linia fabularna. Niestety, niewiele gier może się poszczycić dobrym scenariuszem. Najczęściej oferują wielki, rozległy świat, w którym są jakieś frakcje, które (oczywiście) za sobą nie przepadają, jakiś model ekonomiczny i gospodarczy, ileś tam profesji i to by było na tyle. Gracze są z reguły pozostawieni sami sobie i sami szukają sobie „rozrywek". Oczywiście zadania do wykonania są, ale najczęściej sprowadzają się do misji w stylu: „Musisz/Musicie odnaleźć (tu wstawić imię i nazwisko), który jest wielkim wojownikiem/magiem/złodziejem/kimkolwiek innym i go zlikwidować. Uważaj na jego pomocników". Innym rodzajem questa jest: „Znajdź artefakt/skarb/cokolwiek innego. Uważaj na broniących go wrogów". Za pierwszym, drugim, czy ósmym razem może być to ciekawe i interesujące, ale przy 158 takim samym zadaniu odechciewa się grać.

Próba wprowadzenia Mistrza Gry w **Neverwinter Nights** była dobrym pomysłem, wymagającym jednak jeszcze dopracowania.

To kolejny pewniak: Everquest II, który dzięki ogromnemu sukcesowi pierwszej części ma już zapewniony dobry start na rynku gier przeznaczonych do masowej rozgrywki w sieci.

Historia online'owej nudy

Pojawiły się w latach osiemdziesiątych i były prekursorami obecnych gier MMORPG. Główną różnicą pomiędzy obecnymi online'ami a tamtymi wczesnymi produkcjami był brak interfejsu graficznego. Wszystko, co bohater widział, pojawiało się jako opis na monitorze komputera. Mimo braku jakiejkolwiek grafiki, MUD-y zyskały rzeszę wielbicieli, którzy codziennie odwiedzali wyimaginowany świat, walcząc o chwałę i bogactwo. Fenomen MUD-ów istnieje zresztą do dziś. Na całym świecie są tysiące serwerów pozwalających grać w różne typy tych gier – od klasycznej fantasy, poprzez cyberpunka, a kończąc na grach odwzorowujących rzeczywistość.

Ultima Online pierwsza?

Wiele osób uważa **Ultimę Online** za prekursora gatunku MMORPG. Z tym twierdzeniem jest jak z szamponem – dwa w jednym, czyli prawda i nieprawda. Mało kto słyszał o **Meridian 59**, grze online, która pojawiła się rok przed **Ultimą**. **Meridian 59** był dostępny tylko w Stanach Zjednoczonych (zablokowano połączenia z innych krajów niż USA), a rozgrywka przypominała klasyczne MUD-y. Różnicą był w pełni graficzny interfejs gry.
Rok później nastąpił przełom. Origin wydał **Ultimę Online**, która w bardzo krótkim czasie zdobyła przeogromną rzeszę wielbicieli. Był to pierwszy MMORPG w znaczeniu, w jakim rozumiemy go dzisiaj. **Ultima Online** została nawet wpisana do [redacted]. W tym samym roku zaczęli w nią także grać pierwsi gracze z Polski. Nie przeszkadzały im nawet kilkuminutowe opóźnienia przesyłu danych między komputerem a serwerami.
Kolejnym tytułem–legendą stał się **Everquest**. Mimo że uboższy fabularnie od Ultimy Online, miał jak na tamte czasy piękną, trójwymiarową grafikę. Do dzisiaj **Everquest** ze wszystkich MMORPG dorobił się największej liczby dodatków – na razie jest ich pięć, a szósty znajduje się w produkcji.

MZGO, czyli Masywny Zalew Grami Online

Popularność prekursorów zaowocowała wysypem kolejnych tytułów zaliczanych do gatunku MMORPG. Z czasem, oprócz gier w konwencji fantasy, zaczęły także wychodzić tytuły z innych gatunków, takich jak cyberpunk, science fiction czy real life. Obecnie liczba MMORPG, które już się pojawiły, i tych, które dopiero mają wyjść, przekroczyła setkę. Na pewno nie jest to koniec, gdyż coraz więcej firm interesuje się tym ogromnym gronem odbiorców.

Star Wars. Galaxies podbija rynek za wielką wodą. Jest to jedna z najlepiej sprzedających się gier opisywanego gatunku. Znalazła się w pierwszej dziesiątce najbardziej kasowych hitów w USA.

Mimo pewnych utrudnień związanych z tworzeniem scenariuszy, o popularności tego typu rozwiązania świadczy mnóstwo dodatków i szkiców przygód do NwN, które można znaleźć w sieci. W Anarchy Online twórcy mają założony scenariusz na najbliższe kilka lat. Na szczęście jest to tylko zarys najważniejszych wydarzeń i w dalszym ciągu gracze mają dużą swobodę w ingerowaniu w świat, w którym żyją ich bohaterowie. Mogą na przykład przejąć i okupować miasto należące do frakcji przeciwnej. Granice stały się płynne i z tygodnia na tydzień ich kształt ulega zmianie. Zarówno NwN, jak i Anarchy to jednak tylko nieliczne pozytywne przykłady. Większość gier MMORPG nie ma prawie żadnej fabuły ani dopracowanego świata.

Kasa, kasa, kasa!

Granie w MMORPG nie jest tanią zabawą. Miesięczne opłaty zżerają sporą część dochodów graczy, a przecież chętnie zagrałbym jeszcze w to i w tamto... Wysyp płatnych gier online wymusi zatem na twórcach szukanie innych metod na zarabianie kasy, gdyż trzeba będzie przyciągnąć czymś nowym graczy.

Jedną z koncepcji są banery reklamowe, które będą zajmować pewną część ekranu gry. Koszty utrzymania serwera będzie wtedy ponosić reklamodawca, a gracze albo będą grać za darmo, albo wnosić niewygórowane opłaty – na przykład półroczne.

Inną koncepcją jest tak zwany product placement. Wygląda to w ten sposób, że wchodzisz do wirtualnego sklepu w grze, a tam masz automat z coca-colą lub innym napojem. Kupujesz meble z Ikei, a swój pojazd tankujesz na stacjach Orlenu. Oczywiście, taka metoda nie pasuje do pewnych rodzajów gier, na przykład do konwencji fantasy. Chociaż w sumie PK (czyli napakowany koleś) mógłby spokojnie biegać w zbroi marki Adidas.

Cybernetyczna dżungla

Zalew grami MMORPG przeżyją tylko najsilniejsi lub najbardziej sprytni i umiejący się dostosować wydawcy oraz producenci. Czas pokaże, ile z obecnie zapowiedzianych tytułów z gatunku MMORPG przetrwa. Część z nich padnie, bo nie będzie mogła nic zaoferować – ani dobrej grafiki, ani porządnej fabuły. Inne polegną, bo opłaty za rozgrywkę okażą się za wysokie. Zostaną tylko te gry, które zaczną się dynamicznie rozwijać, zaoferują innowacje, niespotykane w konkurencyjnych produkcjach lub... będą za darmo albo za symboliczną opłatę.

Uwaga

[illegible], które już wyszły lub mają się ukazać, łatwo odnieść wrażenie, że duża część z nich jest tworzona jak najmniejszym kosztem, aby tylko je wydać i zbić trochę kasy na ludzkiej naiwności. Wybraliśmy dla was kilka przypadków

Redmoon. Diablopodobna gra w klimacie science fiction. Fabuła mało ważna, a cel gry prosty: łazić i ubijać kolejne stworki. Grafika na poziomie gier z połowy lat dziewięćdziesiątych.
Prognoza Mega gniot!

The Realm Online. Wróżki, księżniczki, rycerze i inne takie cuda. Cukierkowo i kolorowo. Jak zobaczyłem tę grę, to nie wiedziałem, czy mam się śmiać, czy płakać. Zwłaszcza że wydał to cudo Codemasters! Grafika w grze to obraza dla miana grafiki.
Prognoza Dział kontroli w Codemasters popełni zbiorowe samobójstwo.

Another World Online Nie oczekuj cudu. To nie jest słynny **Another World** w wersji MMORPG. Fabuła (jaka fabuła?) jest banalna jak lody śmietankowe. Gracze są kolonistami na planecie, gdzie nie panują żadne prawa. Obywatelu, radź sobie sam...
Prognoza Ja chcę z powrotem na Ziemię.

Polskie premiery

Tabela przedstawia gry zapowiedziane przez polskich wydawców. Nowości pojawiające się w zestawieniu po raz pierwszy zaznaczamy na czerwono. Wskazujemy także wszystkie tytuły, przy których aktualizowaliśmy informacje w porównaniu z poprzednim zestawieniem, na przykład przesunęła się data premiery lub wydawca podał cenę gry.

	Amenophis	PL	przygodowa		79,90	Dreamcatcher	Cenega
	American Conquest	PL	strategiczna		129,90	CDV Software Entertainment	Cenega
	Batman Vengeance		gra akcji			Ubi Soft	Cenega
	Call of Duty	ANG	gra akcji	październik 2003	bd.	Invfinity Ward	LEM
	Commandos 3	PL	strategiczna		139,90	Eidos Interactive	Cenega
	Counter Strike: Condition Zero	ANG	gra akcji		129,99	Ritual Entertainment	Play It
	Echelon: Wojownicy Wiatru	PL	symulacyjna		59,90	Buka Entertainment	Cenega
	Empires: Down of the Modern World	ANG	strategiczna	październik 2003	bd.	Stainless Steel Studio	LEM
	Europa Universalis: Mroczne Wieki	PL	strategiczna		99,90	Paradox	CD Projekt
	Fire Warrior	ANG	gra akcji	wrzesień 2003	bd.	THQ	LEM
	Half Life 2	ANG	gra akcji	grudzień 2003	129,99	Valve Software	Play It
	Harbinger	ANG	RPG	wrzesień 2003	79,90	Silverback Entertainment	Cenega
	Homeworld 2	PL	strategiczna		99,90	Relic	Play It
	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	PL	symulacyjna		99	Ubi Soft	LEM
	Konung 2	PL	RPG		59,90	1C Company	Cenega
	Lionheart	PL	RPG			Interplay	CD Projekt
	Lords of the Realm III	PL	strategiczna		129,99	Impressions Games	Play It
	Midnight Nowhere	PL	gra akcji			Saturn +	Cenega
	Omega Stone	PL	przygodowa		99,90	Omni Creative Group	Cenega
	Polanie II	PL	strategiczna		bd	Reality Pump	TopWare
	Republika: Rewolucja	PL	strategiczna		139,90	Eidos Interactive	Cenega
	Runaway: The Road Adventure	PL	przygodowa	iernik 2003	bd.	Pendulo Studios	TopWare
	Secret Weapon Over Normandy	ANG	symulacyjna	październik 2003	bd.	Totally games	LEM
	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	ANG	gra akcji	wrzesień 2003	bd.	Raven Software	LEM
	Star Wars: Knights of the Old Republic	ANG	gra akcji	grudzień 2003	1690	BioWare	LEM
	Starsky & Hutch	PL	gra akcji			Empire Interactive	Cenega
	The Great Escape	ANG	przygodowa	wrzesień 2003	bd	Pivotal Games	LEM
	The Hobbit	PL	zręcznościowa		99,99	Inevitable Entertainment	Play It
	Tron 2.0	PL	zręcznościowa			Disney Interactive	CD Projekt
	Tropico 2: Zatoka Piratów	PL	strategiczna			Take 2	
		PL	strategiczna			FireFly Studio	
	UFO: Kolejne Starcie (Aftermath)	PL	strategiczna	wrzesień 2003	99,90	Altar Interactive	Cenega
ZMIANA	Warrior Kings: Battles	PL	strategiczna			Black Cactus	Cenega
	Wings of Honour	PL	symulacyjna	IV kwartał 2003	bd.	CITY Interactive	CITY Int.
ZMIANA	Wyprawa na Północ	PL	strategiczna		bd	Funatics Development	TopWare
	XIII	PL	gra akcji	wrzesień 2003	bd	Ubi Soft	LEM

Legenda

Ta gra pojawia się w zestawieniu po raz pierwszy.

Aktualizowaliśmy informację, wprowadzając zmiany w porównaniu z poprzednim zestawieniem.

Testy

Testy w GameStarze przygotowują miłośnicy poszczególnych gatunków gier. Aby jednak ci fanatycy nie zawyżali ocen swych ukochanych tytułów, ostateczną wartość grywalności ustala cała redakcja GameStara.

Nasi specjaliści od testów

Marcin Pietrak, zwany w pewnych kręgach Siwym, to człowiek, który gra we wszystko z wyjątkiem RTS-ów. Jednak duszą i ciałem pożąda jedynie konkretnych gier akcji, a zwłaszcza shooterów FPP, które uważa za najlepsze programy testujące wydajność komputera i nowoczesnych kart graficznych.

Łukasz Wiśniewski, o skromnym przydomku Lucas the Great, to gość, który nie dostrzega innych gier poza strategiami. Według niego najlepsze są oczywiście strategie turowe oraz ekonomiczne. Potrafi godzinami powtarzać ten sam ruch, aby sprawdzić wszystkie dostępne opcje i zagrania.

Trudno znaleźć większego miłośnika RPG. **Jacek Komuda**, oprócz tego, że gra, to jeszcze tworzy. Wspólnie z Maciejem Jurewiczem napisał polską papierową grę fabularną **Dzikie Pola**. Z projektowania RPG (pen & paper) przerzucił się na tworzenie gier komputerowych, modów i dodatków do nich.

Gry przygodowe to, zdawałoby się, wymierający gatunek. Aż tu nagle nadchodzi taka **Syberia**... **Malwina Kalinowska** zajmuje się przede wszystkim przygodówkami, zręcznościówkami oraz miesiąc w miesiąc sprawdza, co wydawcy oferują nam w przecenach i tanich seriach wydawniczych.

Piotr Nowakowski, znany jak Delanov, zwiedził już światy RP Kocha też gry sportowe i dziel startuje w najdziwniejszyc konkurencjach, jakie organizu się na ekranach monitoro Wiedzę sprawdza w praktyc Często doznaje kontuzji, bo n dociera do niego, że w realny świecie nie działa load game.

Informacje ogólne

Podajemy szczegółowe informacje o grze: jak została wydana (na przykład w kartonowym pudełku, opakowaniu DVD) oraz jakie dodatki są sprzedawane razem z nią.

Poziom trudności

Oceniamy w dziesięciostopniowej skali, czy gra jest przeznaczona dla doświadczonych graczy czy też można ją polecić początkującym.

Tryb multiplayer

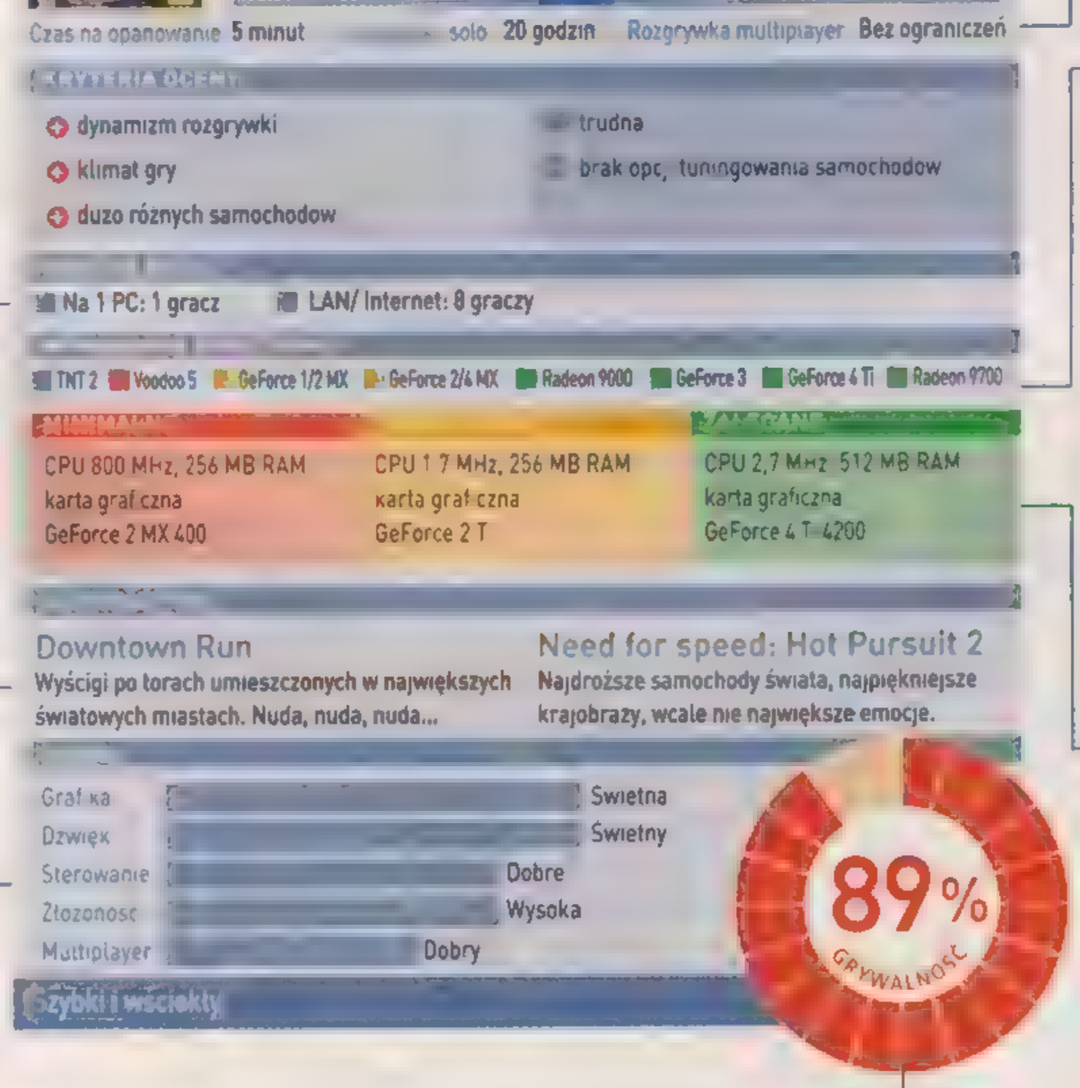
Oprócz podania liczby graczy w rozgrywce przez LAN lub Internet, informujemy także, czy w grę może się bawić kilka osób na jednym komputerze i czy jest możliwa zabawa na podzielonym ekranie.

Alternatywa

Podajemy tytuły dwóch gier podobnych do opisywanej. Jeśli spodobała ci się pozycja testowana przez nas, powinieneś zapoznać się także z jej konkurentami.

Oceny szczegółowe

Tutaj przedstawiamy nasze oceny grafiki, dźwięku i trybu multiplayer. Określamy, czy łatwo poznać sterowanie w grze i czy samemu można zmienić funkcje klawiszy i kontrolerów. Przez złożoność gry rozumiemy nie tylko stopień jej skomplikowania, ale także różnorodność plansz, scenerii, przeciwników, rodzajów broni, pojazdów i opcji rozgrywki.



Czas gry

Podajemy, ile czasu zajmuje opanowanie sterowania i zrozumienie zasad gry. Ponadto informujemy, jak długo trwa rozgrywka. Uwaga! Jeśli gra jest wyjątkowo nudna, podajemy, po jakim czasie gracz zasypia przy klawiaturze.

Karty 3D

Sprawdzamy, jak dana gra działa na różnych kartach 3D. Jeśli nie działa – zostawiamy puste pole. Kolor czerwony oznacza, że działa przy niewielkiej liczbie detali. Kolor żółty wskazuje, że działa dobrze na średnich ustawieniach. Kolor zielony pokazuje, że działa płynnie nawet przy wysokiej liczbie detali.
Niektóre karty pod względem wydajności traktujemy jak te podane w tabelce:

Kyro, Voodoo 4	=	Voodoo
Rage 128, Rage 128 Pro	=	TNT 2
Radeon, Radeon 7500	=	GeForce
Radeon 8500, GeForce 4 Mx	=	GeForce

Wymagania sprzętowe

Podajemy wymagania sprzętowe gry. Pierwsze pole to minimalne wymagania (czerwone). Przedstawiamy charakterystykę komputera, na którym gra działa przy zmniejszonej liczbie detali.
Standardowe wymagania to zestaw, na którym daje się grać, ale nie można ustawić opcji graficznych na maksimum.
Zalecany zestaw to taki, na którym można uruchomić grę z maksymalną liczbą detali i w wysokiej rozdzielczości.

Gwiazda GameStara

To wyróżnienie, na które zasługuje niewiele gier. Gwiazdę będziemy przyznawać najwybitniejszym w kategoriach: Odkrywczość, Klimat gry, Złożoność, Świat, Multiplayer, Grafika, Scenariusz, Muzyka oraz Dźwięk.

Ocena grywalności

90% i więcej – Absolutny hit. To gra, w którą trzeba zagrać!
80% do **89%** – Bardzo dobra. Powinna zadowolić większość graczy, nawet malkontentów.
70% do **79%** – Dobra, ale nie genialna. Raczej bez wpadek, ale to tylko kolejna kopia dobrych tytułów.
60% do **69%** – Średnia, ale miłośnicy danego gatunku i tak powinni być zadowoleni.
50% do **59%** – Gra, jakich wiele. Niestety, liczne wpadki i niedociągnięcia skutecznie psują zabawę. Nie polecamy.
10% do **49%** – Kolejny słaby tytuł. Nie polecamy nawet wówczas, gdy zostanie przeceniona.
Poniżej **10%** – Totalna wpadka. Odradzamy i ostrzegamy: nie sposób w to grać.

Akcja

Marcin „Siwy" Pietrak

Polacy atakują. Po niedawnej premierze **Chrome** czekamy na zachodnią wersję gry. Również **Painkiller** wyraźnie zainteresował graczy. Tymczasem niemal znikąd pojawiła się w kioskach **Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy**. Cokowiek by mówić o niefortunnie dobranym podtytule, gra zaskakuje jakością, a jej wydawca – przystępną, jak na nowość, ceną. Czyżby zmiana taktyki naszych rodzimych firm? Nadchodzący **Gorky** też ma zostać wydany w taniej serii. Oby tak dalej.

Wszystkich miłośników **Maksa Payne'a** zapewne ucieszy wiadomość, że druga część gry ma się ukazać jeszcze przed końcem roku. Ponoć tym razem twardy glina się zadurzy, a nie, jak to miało miejsce w jedynce, jedynie odurzy. Kolejnym od dawna zapowiadanym tytułem jest **Breed**. Chyba ktoś „z góry" wreszcie zareagował na ciągłe przekładanie premiery i angielski oddział CDV ma być zamknięty. Może macierzysta firma okaże się solidniejsza. W tym numerze także doskonały przykład, że przysłowia ludowe są mądrością narodów. Twórcy **New World Order** zapomnieli, że należy liczyć siły na zamiary, i uraczyli graczy totalnym gniotem. Gra nie ma w sobie dosłownie jednego dopracowanego elementu. Cóż, odpowiedź rynku dała się przewidzieć i znalezienie chętnych do zabawy w sieci graniczy z cudem. A miało być tak pięknie. Niestety, pokonanie starego **Counter-Strike'a** się nie udało. Natomiast wciąż mało zagospodarowanym gatunkiem wydają się horrory FPP. U nas dowiesz się, czy po premierze **Nosferatu** dzieci będą się bały spać po ciemku.

Akcja

Blood Rayne	zręcznościowe TPP	4/2003	91
Midnight Club 2	zręcznościowe wyścigi	6/2003	89
Tom Clancy's Splinter Cell	taktyczne TPP	1/2003	89
Metal Gear Solid 2: Substance	taktyczne TPP	2/2003	87
IGI 2: Covert Strike	taktyczne FPP	1/2003	86
GTA: Vice City	zręcznościowe TPP	5/2003	83
Silent Hill 2: Director's Cut	action adventure	2/2003	82
Vietcong	taktyczne FPP	3/2003	81
Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy	taktyczne TPP	6/2003	80
Hoverace	zręcznościowe wyścigi	1/2003	80
Iron Storm	shooter FPP	1/2003	79

Dodatki do gier akcji

Battlefield 1942: Road to Rome	dod. do shootera FPP	2/2003	90
Medal od Honor: Spearhead	dod. do shootera FPP	1/2003	86
RtCW: Enemy Territory	dod. do shootera FPP	5/2003	80

Akcja – na to czekamy

Half-Life 2	Valve	I kwartał 2004
Doom III	id Software	listopad 2003
Stalker	GSC Game World	koniec 2003

W skrócie

Nowy Medal

W połowie września ma się ukazać demo multiplayer **Medal of Honor: Breakthrough**. Nowością w kolejnym dodatku do tej świetnej wojennej strzelaniny ma być tryb Liberation. Premiera jest zapowiadana na październik. Mamy nadzieję, że tym razem zabawa będzie dłuższa niż w **Spearhead**.

Multi Doom

Na QuakeCon zaprezentowano tryb multiplayer z **Doom III**. Wrażenia są dobre. Zwraca uwagę duża rola światła oraz dopracowanych modeli. Nie wystarczy strzelać w kierunku przeciwnika. Niedokładnie wycelowany pocisk może przelecieć na przykład między nogami i nici z kolejnego fraga. Więcej w dziale Arena Online.

Śladami KISS

Zespół Metallica podpisał umowę na stworzenie gry z wykorzystaniem motywów kojarzących się z tą niegdyś rewolucyjną grupą. Mimo że gra ma być wydana dopiero w 2005 roku, już wiadomo że będzie w niej dużo akcji w widoku TPP. Znajdą się też pojazdy i muzyka Metalliki, a potwory rzekomo przemówią głosami samych muzyków!

Sven Co-op do Half Life 2

Wszystko wskazuje na to, że w **Half Life 2** będzie tryb multiplayer. Grupa Sven Co-op, twórcy jednego z modów do jedynki, zapowiedziała przeniesienie go do części drugiej. Twórcy oryginału, mimo braku oficjalnych informacji o umieszczeniu rozgrywki wieloosobowej w nadchodzącym przeboju, zapowiedzieli wsparcie dla tego projektu.

Pięścią w stół

Zapowiedziano oficjalne rozszerzenie do gry **Vietcong**. Dodatek ma się nazywać **Fist Alpha**, a wydarzenia w nim opowiedziane będą się rozgrywały wcześniej niż fabuła podstawki. Nowych misji ma być siedem, a map do multiplayera – osiem.

Szybcy i bardzo wściekli

Midnight Club 2

Aby ścigać się podrasowanymi brykami po zatłoczonych ulicach miasta, trzeba mieć nerwy ze stali i... nierówno pod sufitem.

www.gamestar.pl
wideorecenzja z gry

Nocne wyścigi uliczne stały się popularne głównie za sprawą filmów *Szybcy i Wściekli* oraz *Za szybcy, za wściekli*. Te produkcje pobudziły wyobraźnię twórców gier. Jeśli więc lubisz rajdy ulicami nocnego miasta i nie stać cię na potężne maszyny, zagraj w **Midnight Club 2**.

Ryzykanci wygrywają

Fajne masz autko, kolego... Myślisz, że lepsze od mojego? Pamiętaj, że liczy się nie tylko liczba koni mechanicznych pod maską. Chcesz mnie wyzwać na pojedynek? Niech będzie, ale stawka jest wysoka. Zwycięzca bierze brykę. Idziesz na to?

Midnight Club 2 to gra o streetraceingu, w której bierzesz udział w serii wyścigów odbywających się w trzech wielkich światowych metropoliach. Gdy słońce zachodzi, na ulice wyjeżdżają miłośnicy jazdy na granicy szaleństwa. Gdy ich znajdziesz, możesz wyzwać któregoś na wyścig. Nie ścigacie się o kasę. Ten, kto wygrywa, zgarnia wóz rywala. Liczą się więc tylko czołowe miejsca.

I jeszcze jeden mały drobiazg, zanim zasiądziesz do wyścigu. Ta zabawa jest nielegalna, a policja nie trawi streetracerów. Gliniarze to dobrzy kierowcy, więc czasami przysporzą ci kłopotów.

Wyścigi odbywają się po całym mieście. Nie są to zawody na ćwierć mili, gdzie wygrywają moc auta i refleks kierowcy, ale gonitwy w pełnym ruchu ulicznym. W tej sytuacji oprócz dobrego samochodu, przydają się także umiejętności kierowania oraz kilka sztuczek, które poznajesz, kiedy twój kierowca zdobywa doświadczenie.

Moje miasto, a w nim...

No dobra... masz mnie. Gdyby nie ten przygłup, co mi wyskoczył przed maskę... Ech! Początkujący zawsze ma szczęście. Dobrze, że dziś nie wziąłem ukochanego Dodge'a Chargera. Ten wózek możesz już sobie zabrać. Jest twój. Ale wiesz, tu blisko jeździ kilku moich kumpli, którzy chcieliby się z tobą zmierzyć. Chcesz ich wyzwać? Proszę bardzo, oto namiary.

Ścigać się będziesz w trzech miastach: Los Angeles, Paryżu i Tokio. Każde jest rozległe, ma wiele dróg i zaułków, którymi skrócisz drogę do mety. Nikt nie zabrania wjeżdżania do budynków. Zanim zaczniesz brać udział w wyścigach, pozwiedzaj miasto. Dobra znajomość ulic przydaje się, gdy chcesz dogonić stawkę.

W grze są trzy rodzaje wyścigów. Pierwszy polega na przejechaniu konkretnej trasy i zajęciu pierwszego miejsca. Dodatkowym utrudnieniem bywa czasami fakt, iż do kolejnego checkpointa musisz dojechać w określonym czasie. Drugi tryb to losowe zaliczanie punktów kontrolnych rozmieszczonych w mieście. To niełatwe zadanie, bo wymaga znalezienia optymalnej drogi. Trzeci rodzaj wyścigów to ucieczka przed policją. Nie należy do skomplikowanych, ale trzeba się spieszyć, bo jeśli nie uda ci się dojechać do celu w wyznaczonym czasie, to przegrałeś.

Trasy wyścigów są zakręcone. Nieraz przejeżdżasz przez różne budynki, skaczesz nad autostradami, jeździsz po torach kolejowych, ścigasz się w katakumbach albo kanałach. Prowadzenie samochodu wymaga skupienia i koncentracji. Błędy mogą cię

Na stacji benzynowej może być niebezpiecznie. Zwłaszcza gdy wjedzie się na nią szybko.

Paweł „Leviathan" Kozierkiewicz

Uważaj na światłach

Midnight Club 2 mnie oczarował. Z dużą niecierpliwością i obawą czekałem na ten tytuł i... nie zawiodłem się. Mimo że pominięto wątki techniczne, takie jak grzebanie w ustawieniach samochodów, oraz uproszczono model jazdy, daje dużo przyjemności i satysfakcji z wygranej. Może gdzieniegdzie poziom trudności jest trochę za wysoki, ale dlaczego nocny wyścig ma być łatwy i bezproblemowy?

Inną cechą **Midnight Club 2** jest to, że potrafi frustrować. To co w niej jest takiego fajnego? Mianowicie to, że oferuje zupełnie inny rodzaj frustracji – motywujący do dalszej walki. Nieraz ranek zastawał mnie przed monitorem, bo uparłem się, pomimo dziesiątków niepowodzeń, że dany etap wygram.

Aha i jeszcze jedna sprawa... Zacząłem szybciej jeździć po mieście... uważajcie.

kosztować wygraną, a wtedy musisz zaczynać od początku. Nie będę ukrywać – to frustruje. Proponuję więc przed rozpoczęciem gry przygotować miękką poduszkę, aby móc rozładować złość bez demolowania najbliższej okolicy. Midnight Club 2 daje jednak dużą dozę satysfakcji, gdy w końcu po dziesiątkach prób udaje ci się wygrać. Nie ukrywam, że dawno tak się nie cieszyłem z wygranej.

Rozgrywka jest dynamiczna. Uproszczenie fizyki jazdy daje efekty, jakie mogłeś do tej pory oglądać tylko w kinie. Auta dynamicznie przyśpieszają, wchodzą w zakręty z piskiem opon. Powinieneś jednak uważać na niedzielnych kierowców. A powyżej 200 km/h naprawdę ciężko wyprzedza się na trzeciego i nietrudno o kraksę. Na szczęście zniszczenie samochodu nie jest łatwym zadaniem. Oczywiście, w grze są auta bardziej i mniej wytrzymałe, ale żadnemu za bardzo nie zaszkodzi zaliczenie latarni lub przytarcie o ścianę przy dużej prędkości..

Zbyt ostre skręcenie kierownicy często kończy się dachowaniem.

Chrom i moc

W mój samochód włożyłem mnóstwo kasy i pracy. Ale jestem z niego dumny, bo w ten sposób stał się unikatowy... i najszybszy. Pokaż mi, co masz pod maską, a ja ci powiem, że nie masz ze mną szans. Chcesz się zmierzyć? Świetnie! Za kasę ze sprzedaży twojej bryki dorzucę jeszcze jedną instalację nitro.

Przed tobą trudne zadanie: wygrać łącznie 31 samochodów. Twórcy Midnight Club 2 przygotowali 28 pojazdów i trzy motocykle. Większość aut jest podobna do tych, które widzisz na ulicach, jednak niekiedy trudno jest ustalić, co to jest za marka. Będziesz więc mógł zasiąść za kierownicą między innymi Mitsubishi Lancera, Volkswagena Golfa, Nissana Skyline czy Toyoty Supry. Motocykle są klasycznymi przykładami współczesnych ścigaczy i trudno rozpoznać w nich konkretną markę.

Oczywiście, nie będziesz jeździł samochodami prosto z fabryki. Bryki przygotowywane do streetraceingu mają zamontowane instalacje wstrzykujące podtlenek azotu oraz przenoszenie ciężaru auta. Pierwsze urządzenie jest dobrze znane: dzięki nitro pojazd dostaje potężnego przyspieszenia, a przenoszenie ciężaru pozwala na łagodniejsze lądowanie po wykonaniu skoku z większej wysokości. Wszystkich miłośników motocykli muszę zasmucić. Dwukołowce nie mają nitro.

W czasie wyścigu nietrudno potrącić stragany. Często za samochodem sypią się doniczki, szyby i resztki koszy na śmieci.

Gra

Tylko pierwsze miejsce się liczy, warto więc wykorzystać każdą nadarzającą się okazję, aby zyskać odrobinę przewagi.

Nitro. Wciskasz guzik, a potem jesteś wciskany w fotel. Nitro powoduje chwilowe zwiększenie przyspieszenia.

SST. Wystarczy wjechać w tunel aerodynamiczny przeciwnika i po chwili możesz skorzystać z dodatkowego kopa. Uwaga na rozjeżdżającą się perspektywę.

Burnout. Klasyczne „palenie gumy". Dzięki temu na starcie masz lepsze przyspieszenie.

Dwa koła. W dużym ruchu ulicznym umiejętność postawienia auta na dwa koła bardzo się przydaje.

Wąskie paryskie uliczki nie są najlepszym miejscem do ścigania. Ale dostarczają dużo frajdy.

Każdy z pojazdów opisany jest trzema współczynnikami. Prędkością, przyspieszeniem i właściwościami trakcyjnymi, określającymi, jak auto trzyma się drogi i zachowuje się w czasie jazdy. Z całej puli ostatnie 4 samochody można otrzymać dopiero po ukończeniu trybu kariery i wygraniu wszystkich wyścigów. Są to 3 samochody policyjne oraz... niespodzianka, której nie będę zdradzał.

Miasta, które nie śpią

W Midnight Club 2 poruszasz się po świetnie zaprojektowanych miastach, rozświetlonych neonami, pełnych ulic i uliczek. Każda z metropolii ma autostradę, gdzie możesz wcisnąć wirtualny gaz do dechy. Poza tym znajdziesz wiele charakterystycznych budowli. W Los Angeles zobaczysz napis Hollywood, w Paryżu wieżę Eiffla, Luwr, Łuk Triumfalny czy Katedrę Notre Dame, a w Tokio słynną (głównie z filmów o Godzilli) Tokyo Tower.

Miasta nigdy nie śpią. Mknąc po ulicach, zauważysz pieszych chodzących po chodnikach, lecące samoloty, pływające statki i ruch uliczny. Jest on spory, chociaż nie ma korków. No, chyba że przytrafi się wypadek. W zależności od dzielnicy natężenie ruchu jest różne – w centrum jeździ sporo samochodów, a na obrzeżach jest spokojniej.

Auta, którymi się ścigasz, zostały dokładnie odwzorowane. Widzisz jak pracuje zawieszenie, a po kilku kolizjach, lśniąca karoseria zamienia się w powyginaną, nowoczesną rzeźbę. Dobre wrażenie robią też rozgrzane do czerwoności tarcze hamulcowe.

Tokio nocą jest rozświetlone neonami... i światłami samochodów.

Tyle dźwięków w całym mieście

Na potrzeby gry powstało kilkanaście utworów muzycznych. Będziesz mógł posłuchać klimatów, takich jak house, techno lub hip hop. Dla tych, którzy preferują swoje kawałki, siedząc za kółkiem, umożliwiono odtwarzanie plików MP3. Kopiujesz je do odpowiedniego katalogu, uruchamiasz grę i twoje ulubione utwory pomagają ci zwyciężać.

Efekty dźwiękowe stoją na przyzwoitym poziomie. Trudno oczekiwać cudów po odgłosach silników czy hałasie ruchu ulicznego. Włączenie trybu EAX powoduje, że możesz się poczuć, jak w prawdziwym samochodzie.

Sieć nielegalna

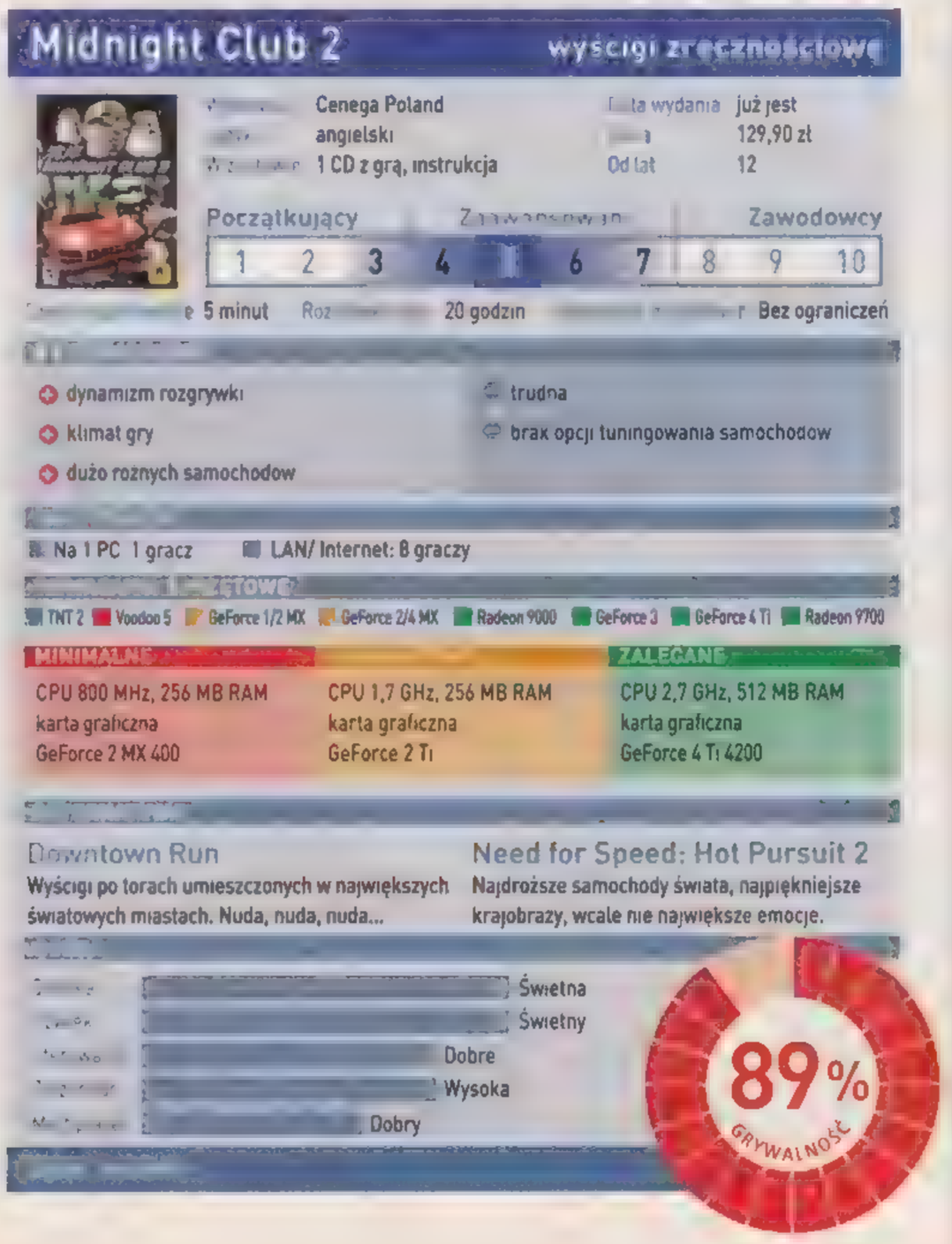
Rozgrywka sieciowa oferuje kilka trybów. Oprócz normalnych wyścigów i swobodnej jazdy, twórcy dodali elementy znane z gier FPS. Capture The Flag polega na zabraniu flagi i dowiezieniu jej w wyznaczone miejsce. Gracz, który zabierze flagę, porusza się wolniej od pozostałych samochodów, dlatego, aby dostarczyć przesyłkę, należy wykazać się sprytem i przebiegłością. Detonation jest zbliżone do pierwszego trybu, z tą różnicą, że zamiast flagi wieziesz bombę, a auto nie ma ograniczeń prędkości.

Nieraz trzeba wznieść się na wyżyny, aby wygrać.

Na trasie są porozmieszczane power-upy, które pomagają w osiągnięciu zwycięstwa. Dodatkowe nitro, oblodzenie drogi, niewidzialność to tylko kilka przykładów wspomagaczy.

Przydałoby się więcej

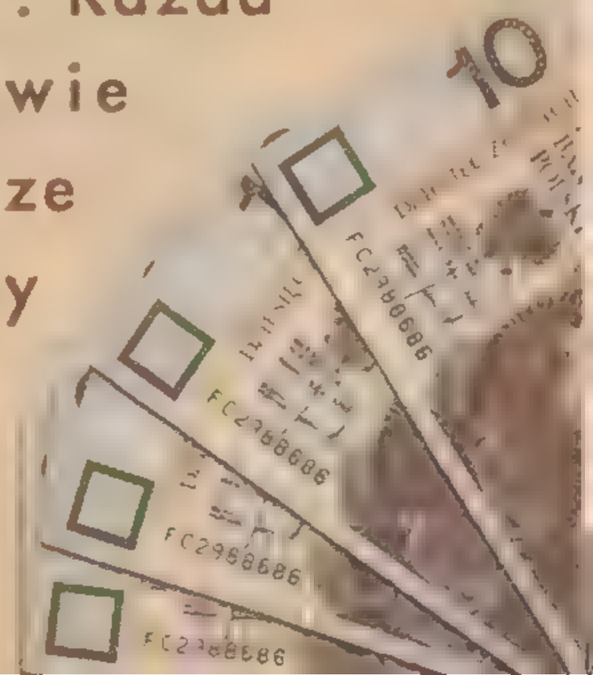
Dlaczego tak mało gier, takich jak Midnight Club 2, wychodzi na PC? Porównując ich liczbę z ofertą gier na X-Boxa lub PS 2, tytuły poświęcone streetraceingowi na komputery są nieliczne. Na szczęście Midnight Club 2 w jakimś stopniu zapełnia tę lukę. Świetna grafika, dobry dźwięk i klimat rozgrywki stawiają ten tytuł na szczycie. Gdyby jeszcze człowiek tak się nie denerwował po przegranej, gra byłaby idealna. LEV



10

DZIESIĘĆ ZŁOTYCH

Miło nam zaprezentować nową, rewolucyjną serię Wydawnictwa Play-It, nazwaną "Gra za dychę". Każda z nich kosztuje zaledwie ***10 złotych*** - tego jeszcze nie było! Rewelacyjne gry w praktycznym pudełku DVD za tak niską cenę!



GRA ZA DYCHĘ

No to mamy niespodziankę!

Cold Zero
Ostatni sprawiedliwy

Mało znana polska firma wprowadza na rynek solidny i grywalny produkt!!

Fakty

- 16 misji
- około 100 rodzajów uzbrojenia

Polish jokes jest sporo. Na szczęście nie przytłaczają rozgrywki. I na szczęście nie są to żarty na poziomie większości rodzimych produkcji.

Zostaliśmy zaskoczeni. Po pierwsze, nie było zbyt głośno o tej grze i jej ostateczna wersja jest miłą niespodzianką. Po drugie, Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy jest dziełem polskiej firmy Drago Entertainment i to już drugi, po Chrome, polski produkt na poziomie, który pojawił się w ostatnim czasie. Po trzecie, wydawca sprzedaje tę grę w kioskach i to po przystępnej cenie.

Ostatni sprawiedliwy

John McAffrey jest twardzielem. Gość pracował w oddziałach SWAT. Pracował, bo któregoś dnia zadrżał mu palec i skończyła się fucha snajpera. Wyrzucony z roboty nie poddał się i założył biuro detektywistyczne. Jednak zła passa szybko się nie skończyła. Problemy finansowe zmusiły go do przeniesienia się wraz z interesem na przedmieścia. Aktualnie ima się coraz gorszych zajęć. Pierwsza, rozgrzewkowa misja ma miejsce w hurtowni ryb. John uwalnia zakładnika i wraca do domu, a tam, cóż za niefart, niespodzianka. Na jego reprezentacyjnym fotelu siedzi miejscowy Don.

Szybko okazuje się, że mafioso wraz ze swoim piciotto (jak to Włosi mawiają na cyngli) bynajmniej nie szuka mieszkania na wynajem. Przestępcy w kilku zdaniach wyjaśniają, że proponują współpracę i, o zgrozo, radzą propozycję przyjąć. Coś jak oferta nie do odrzucenia z „Ojca Chrzestnego".

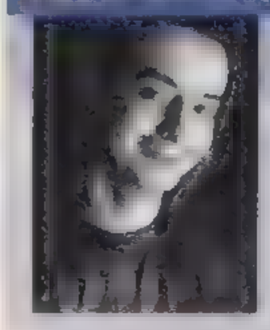
Trening czyni mistrzem

System sterowania w Cold Zero nie należy do intuicyjnych. Powinieneś zapoznać się z tutorialem. Bez tego długo nie pociągniesz. Szkolenie odbywa się w sali gimnastycznej. Szczególną uwagę zwraca nauka rzucania granatem za pomocą piłek tenisowych. Niestety, głos lektora czytającego kwestie wuefisty może doprowadzić do szału. Mimo to przejście całości zdecydowanie zmniejszy częstotliwość korzystania z opcji load game.

Johnem McAffrey możesz kierować na cztery sposoby. Były snajper potrafi chodzić, biegać, poruszać się ostrożnie oraz pochylony przemykać się chyłkiem. W zależności od tego, jak przemierzasz plansze, zmieniają się szanse zauważenia bohatera przez wrogów. John zachowuje się cicho, kiedy się skrada, lecz jest to jednocześnie najbardziej wyczerpująca metoda przemieszczania się. Chcąc uniknąć spotkania z przeciwnikiem, powinieneś zwracać uwagę na wskaźnik informujący o natężeniu

Gdy bohater zostanie wykryty, zwykle zaczyna się jatka. W grze można także [illegible].

Marcin „Siwy" Pietrak



Rekiam a i e ktam e

Cold Zero to bardzo miła niespodzianka. Przebojem raczej nie będzie, ale zabawa jest przyjemna. Twórcom udało się połączyć kilka rodzajów gier i całość nie odrzuca od monitora. Wręcz przeciwnie. Dodatkowym zaskoczeniem są jej cena i sposób wydania – w taniej serii CD Projektu. Nic, tylko gnać do kiosków. Gratuluję solidnego produktu polskiej firmie. Oby tak dalej, panowie!

światła, w jakim przebywa Mc Affrey. Im jaśniejszy, tym łatwiej zauważyć bohatera.

Czego tu najwięcej?

Z której by jakkolwiek strony na tę grę spojrzeć, to chyba najwięcej jest w niej akcji. Owszem taktyka również się przydaje, ale grający szybciej zapamięta widowiskowe strzelaniny niż skradanie się za drewnianymi skrzynkami. Gra jest podzielona na misje. Przed każdą z nich możesz przebiec się po dzielnicy i skorzystać z usług handlarza bronią i pasera. Ten ostatni przyjmuje bez pytania wszystkie fanty, jakie znalazłeś przy zwłokach oponentów. Zbieraniem informacji o kolejnych misjach zajmuje się sekretarka Johna. Kolejny po **Unrealu 2** i **Chrome** przykład, że nawet prawdziwy czempion bez pomocy kobiety jest po prostu... echem... zwykłym zerem.

Rozgrywka przypomina połączenie **Jagged Alliance 2** i **Commandosa** w nowej, o wiele ładniejszej grafice. Różnice są takie, że w **Cold Zero** walka toczy się w czasie rzeczywistym. I tutaj niestety pojawia się mały problem. Jest nim mianowicie brak aktywnej pauzy. Tym samym za dużo nie da się pomyśleć i akcję trzeba dokładnie zawczasu przygotować. Szczęśliwie autorzy pomyśleli o klawiszu odpowiedzialnym za szybkie przeładowanie broni. Pomocna jest również opcja kontrolowania pola widzenia wrogów. Zasięgu ich słuchu już nie da się podpatrzyć. Szkoda, bo zmysł ten mają rozwinięty nieco przesadnie i przeładowanie shotguna może ci sprowadzić na kark kilku groźnych napastników. Na szczęście odgłosy otoczenia zawierają zawsze dużo wskazówek dla gracza.

Elementy RPG

John McAffrey, jak można się domyślić, nie jest zwykłym kołkiem. Bohatera charakteryzują cechy właściwe dla herosów z komputerowych gier RPG. Cztery główne statystyki to: siła, umiejętność walki, kamuflaż i zdolności techniczne. Pozostałych pięć opisuje stopień, w jakim John potrafi się posługiwać poszczególnymi rodzajami broni palnej.

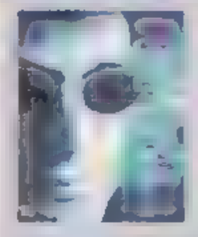
Nowy engine

Cold Zero ma nowy, autorski silnik. Engine jest dziełem polskiej firmy Drago Entertainment i prezentuje się bardzo dobrze. Grafika przypomina tę z **Neverwinter Nights** i to zarówno pod względem przedstawienia pola gry, jak i palety barw. Oczywiście, klimaty obu gier różnią się diametralnie.

Cold Zero działa płynnie i stabilnie. Jedynym mankamentem grafiki jest zbyt mały dystans, na jaki można oddalić kamerę od postaci bohatera. W **Cold Zero** jest także opcja gry wieloosobowej. Można grać przez Internet i LAN. Do wyboru są trzy tryby rozgrywki i kilka różnych map.

W **Cold Zero** możesz zbadać pole widzenia przeciwnika. Pojawia się jako trójkąt.

Cold Zero: Ostatni sprawiedliwy — akcja/taktyka



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	14 sierpnia 2003
Język	polski	Cena	29,90 zł
W zestawie	1 CD z grą, instrukcja, pismo	Od lat	15

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy

1 2 3 | 4 5 6 **7** 8 9 10

Czas na opanowanie 30 min | Rozgrywka solo 15 godzin | Rozgrywka multiplayer nie testowano

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1 /2 MX · GeForce 2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce 3 · GeForce 4 Ti · Radeon 9700

CPU 600 MHz, 128 MB RAM	CPU 800 MHz, 128 MB RAM	CPU 1 GHz, 128 MB RAM
600 MB na dysku twardym	850 MB na dysku twardym	850 MB na dysku twardym
karta 3D z 16 MB	karta 3D z 64 MB	karta 3D z 64 MB

Grafika	Dobra
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Przeciętny

80% GRYWALNOŚĆ

Rekord świata niestabilności w kategorii open

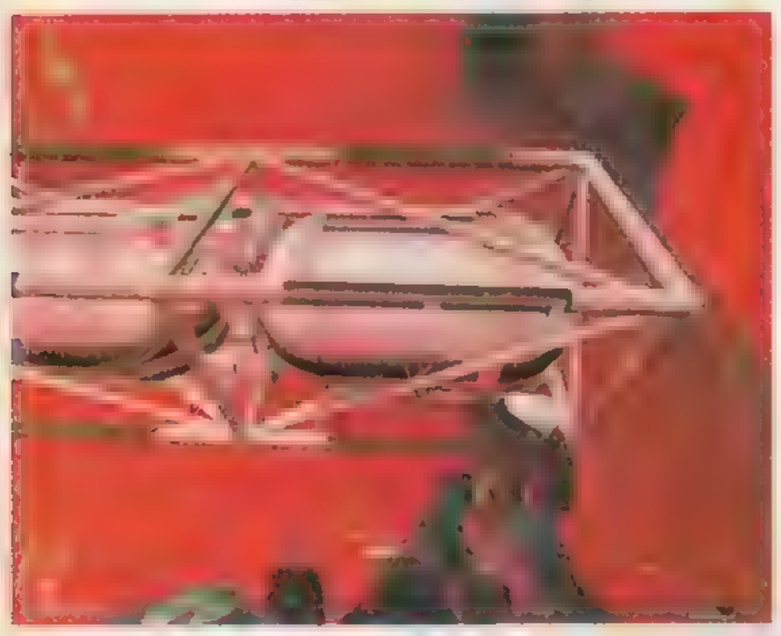
New World Order

Antyterroryści kontra syndykaliści, czyli użytkownik kontra oprogramowanie.

Fakty

- 15 rodzajów broni
- 13 poziomów
- 5 trybów multiplayer

Gra New World Order powstawała przez cztery lata. Pierwszy pomysł upadł, gdy wydawca stracił cierpliwość. Panowie z Termite Games nie poddali się jednak i zmienili projekt. Gra miała czerpać pomysły z Counter-Strike'a i innych podobnych shooterów taktycznych. Niestety, w omawianym przypadku o wiele za wysoko.



Rozbrajanie bomby zajmuje czas. Najpierw trzeba sprawdzić, czy dookoła jest „czysto". Inaczej dostaniesz kulkę w łeb.

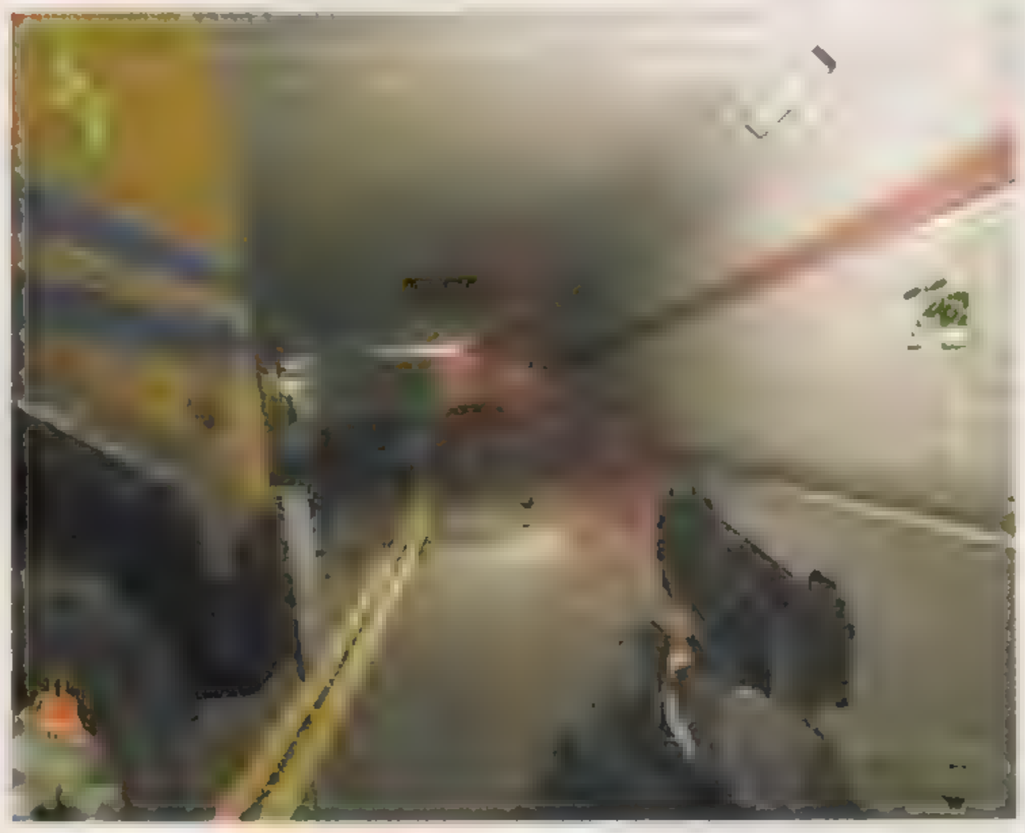
Syndykat

Wcielasz się w Johna Dobbsa, członka elitarnej Global Assault Team. GAT jest jednostką antyterrorystyczną, więc przyjdzie ci brać udział w tego typu akcjach. Przeciwnikiem jest Syndykat. Ta ponadnarodowa organizacja terrorystyczna sieje strach i zniszczenie. Jej członkowie rekrutują się z byłych oficerów KGB, żołnierzy Specnazu, odstępców z CIA i najemników. Zadaniem GAT jest ściganie syndykalistów w każdym miejscu na ziemi.

Obiecanki cacanki

Tak twórcy New World Order, jak i jej wydawcy obiecywali godziny wspaniałej zabawy i grywalność porównywalną z czołowymi teamowymi strzelankami. Niestety, w kilka chwil po odpaleniu gry zaczynają się problemy. Pierwszym jest niestabilność. Gra potrafi się „wykrzaczyć" nawet podczas prób załadowania map. Obsługa DirectX jest tak niedopracowana, że granie nie ma nic wspólnego z rozrywką. Drugim mankamentem New World Order są wymagania. Multiplayerowe shootery powinny być na tyle ekonomiczne, aby na średnich ustawieniach działały w miarę znośnie. Niestety, do uzyskania płynności jest potrzebny mocny sprzęt. W związku z tym znalezienie chętnych do gry po sieci graniczy z cudem.

Przeciwnicy bardzo często padają w groteskowy sposób. Może to cyrkowcy?



Doskonały przykład ataku frontalnego. Koleś wybiega nam prosto pod lufę.

Realizm

Postać, którą sterujesz, ma określony udźwig i może nieść tylko jeden egzemplarz broni ciężkiej. Uzbrojenie jest dopracowane, a każda giwera ma inny odrzut. Niestety, realizm znika w momencie spotkania z komputerowym botem. Syndykaliści zachowują się jakby spożywali alkohol albo używali środków dopingujących. Zamiast chować się za przeszkodami i ostrzeliwać, prą pod lufę albo zaczynają biegać. New World Order jest przeznaczony do rozgrywek wieloosobowych, ale w związku z brakiem popularności gry na sieci, przedpotopowe SI wrogów jest kolejnym gwoździem do trumny.

Na czym stoimy?

Na autorskim silniku. Nazywa się DVA i miał być niesamowity. Delikatnie mówiąc, trudno zauważyć w nim coś szczególnego. Oczywiście, z wyjątkiem niestabilności. Wydane do tej pory łatki rozwiązują kilka problemów, ale do ideału jest daleko. Grafika nie jest oszałamiająca. Uwagę zwracają realistyczne cienie i ślady pocisków na ścianach. MT

Marcin „Siwy" Pietrak

Makabrycznie wątpliwa przyjemność

Granie w płatną i toporną **New World Order**, mając pod ręką dostępną darmowo i niesamowicie grywalną **Counter-Strike**, graniczy z masochizmem. Nie przewiduję dla tej gry żadnej przyszłości. Po kilkudniowych walkach z najbardziej niestabilnym produktem, jaki miałem w rękach, nie sądzę, aby DVA engine dalej ewoluował. Dobra rada: dajcie sobie spokój. Ocena grywalności jest powodowana wyłącznie szacunkiem dla ludzkiej pracy.

New World Order

Gatunek	taktyczny shooter FPP
Wydawca	Cenega
Stopień trudności	7
Cena	79,90 zł
Język	polski
Liczba graczy	32
Wymagania	
CPU 600 MHz	
256 MB RAM	

22% GRYWALNOŚĆ

Gry fabularne

Jacek L. Komuda

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że być może wkrótce doczekamy się gier fabularnych osadzonych nie w odległych światach fantasy, ale w konkretnych, być może lekko zmienionych epokach historycznych. Twórcy coraz częściej zaczynają sięgać po wiek XVII (epoka nowożytna), czyli czasy płaszcza i szpady, a dla nas, Polaków – szabli i szlacheckiego honoru. W okresie tym jest osadzona akcja **Pirates of Caribbean**. Pod koniec XVI wieku rozgrywają się także wydarzenia przedstawione w grze fabularnej, której zapowiedź mamy w tym numerze – **Lionheart**. Wprawdzie gra odnosi się do historii raczej luźno, bo w 1588 roku spotykamy w Hiszpanii gobliny i szkielety, działa też potężna magia (no cóż, grę stworzyli Amerykanie – to wiele tłumaczy), jednak pierwszy krok w stronę historycznych RPG został zrobiony.

Gry osadzone w realiach historycznych i zawierające mocne elementy RPG sprzedają się bardzo dobrze. Przykładem jest **Robin Hood** – strategia z mocnymi elementami RPG (dodatkowe zadania, rozmowy), która odniosła spektakularny sukces w Europie i USA. W Polsce sprzedano około 30 tysięcy sztuk tej gry, co jak na nasz rynek jest sporym osiągnięciem. Mam zatem nadzieję, że już całkiem niedługo pojawią się rasowe gry fabularne w realiach Średniowiecza czy też świata spod znaku płaszcza i szpady. Nie będą one miały być może tak spektakularnej magii, jaka działa w świecie fantasy, jednak dzięki klimatowi i realizmowi (w końcu gracz przeniesie się do prawdziwego świata, który istniał i mocno działa na wyobraźnię) – miejmy nadzieję – zyskają uznanie graczy i grono wiernych fanów.

RPG

Gothic 2	RPG	2/2003	91
Elder Scrolls III: Bloodmoon	dodatek do RPG	5/2003	86
Pirates of Caribbean	RPG	6/2003	78
Arx Fatalis	RPG	5/2003	70
NwN: Shadows of Undrentide	dodatek do RPG	6/2003	68
Elder Scrolls III: Tribunal	dodatek do RPG	4/2003	55
Spells of Gold	RPG	5/2003	15

RPG – na to czekamy

Deus Ex: Invisible Wars (Deus Ex 2)	Ion Storm	II kwartał 2003
Knights of the Old Republic	BioWare	czerwiec 2003
Vampire the Masquerade: Bloodlines	Troika Games	2004
World of WarCraft	Blizzard Entertainment	styczeń 2004
Warhammer Online	Climax	wiosna 2004

W skrócie

Lionheart już w sklepach...

...niestety na razie tylko na Zachodzie. Na szczęście jednak wiadomo już, że grę w naszym kraju wyda CD Projekt. Gra w kinowej polskiej wersji językowej trafi do sklepów już 2 października br.

Baldur's Gate 3?

Wiadomo od dawna, że firma BioWare, twórca gry **Neverwinter Nights**, opracowuje dwa nowe projekty gier RPG. Ostatnio jednak pojawiły się plotki, że nad jednym z nich pracują twórcy sławnego cyklu **Baldur's Gate**. Niestety, informacja ta nie została oficjalnie potwierdzona.

Czarna bandera nad nami

PIRATES of the CARIBBEAN

Tak wygląda gra, którą zdradzono i wydano na tortury. Kat łamał ją kołem zębatym machiny komercyjnej. D[illegible] Gdy nie wiadomo, kto zawinił, zawsze podejrzenie pada na konsolę.

www.gamestar.pl: wideorecenzja gry

Fakty

- 8 wysp
- 7 klas okrętów
- 4 statki we flotylli
- 4 typy kul
- 23 towary
- 35 zdolności bohatera

Jeszcze kilka miesięcy temu studio Akella pracowało nad **Sea Dogs II** – kontynuacją udanego morskiego RPG. W marcu tego roku projekt oficjalnie zawieszono, ogłaszając zarazem początek prac nad **Piratami z Karaibów**. Skąd takie kombinacje, zamiast zwykłej zmiany tytułu? Zaraz wszystko stanie się jasne.

Klątwa z Hollywood

Pirates of the Caribbean nawiązuje do amerykańskiego filmu o tym samym tytule. Ta wysokobudżetowa produkcja właśnie wchodzi na ekrany polskich kin. Wydawca gry – Bethesda stwierdził, że filmowa licencja zwiększy sprzedaż gry, tak jak miało to miejsce w przypadku innych filmowych inspiracji, choćby Enter the Matrix, i kazał zmienić tytuł gry. Komercyjne zagranie twórcy z Akelli musieli opłacić zmianami w scenariuszu. Korsarskie przygody zmieniły się w bajkową opowieść o przeklętym okręcie widmie – Czarnej Perle. A wszystko po to, aby sprzedać grę pod szyldem filmu.

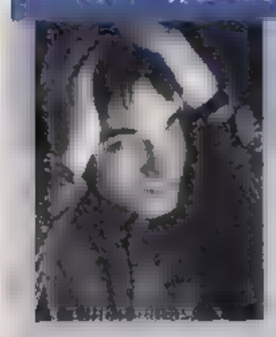
Jeden za wszystkich, wszyscy na jednego

Zabawa rozpoczyna się podobnie jak w pierwszych Sea Dogs. Zostajesz kapitanem małego okrętu i szukasz przygód wśród wysp fikcyjnego karaibskiego archipelagu. Tradycyjnie już rejon ten jest areną walk między europejskimi potęgami kolonialnymi. Anglicy, Francuzi i Hiszpanie bawią się w prywatne wojenki, zajazdy, zdrady i napady. Tym razem rolę złych odgrywają Francuzi, którzy podstępnie zajmują angielską kolonię. Twój statek jest jedynym, któremu udaje się wymknąć z oblężonego portu. Spieszysz z donosem do gubernatora sąsiedniej wyspy, a ów w nagrodę mianuje cię wiernym sługą brytyjskiej Korony. Nie sposób odmówić takiego zaszczytu, alternatywą jest bowiem ciemny i cuchnący loszek w tutejszej fortecy.

W Pirates of the Caribbean nie masz, niestety, opcji wyboru mocodawcy. Zapomnij o swobodzie, którą upajałeś się w pierwszej części gry! Pociesz się tym, że gubernator wielce ci ufa i powierza najważniejsze misje. Dowód? Masz nie tylko wzmocnić pozycję Brytyjczyków, ale także... pomóc w zabezpieczeniu prywatnych interesów angielskiego lorda.

Bitwa morska wymaga sprawnego manewrowania okrętem. Gdy w walce bierze udział kilka statków, powinieneś uważać, aby nie doszło do zderzenia. W wymuszaniu pierwszeństwa przodują zwłaszcza twoi towarzysze.

Piotr „Delanov" Nowakowski



Chcę **Sea Dogs II**!

W **Pirates of the Caribbean** da się grać, ale im dłużej przyglądam się tej grze, tym wyraźniej dostrzegam zło, jakie wyrządziła jej X-boxowa wersja. Jest tu wiele ciekawych rozwiązań, które po dodaniu do **Sea Dogs** mogły zaowocować prawdziwą perełką. A tak mamy jedynie czarną pertę oklejoną grubą warstwą komercyjno-konsolowego błota. Pozostała mi tylko cicha nadzieja, że może chłopcy z Akella wydadzą kiedyś **Sea Dogs II** stworzone wyłącznie z myślą o PC. Bez uproszczeń i kompromisów morskie psy pokażą swój prawdziwy potencjał i odzyskają szacunek w okolicznych tawernach.

...y to ulubione miejsce drobnych handlarzy. W ich kramach kupisz lepszą broń, nową lunetę i magiczne miksturki.

Ta część przygód powstała zapewne jeszcze na potrzeby Sea Dogs II. Motywy z Pirates of the Caraibben pojawiają się dopiero po ukończeniu początkowych misji.

Skąd tu Cortez?

Gra nie jest więc wierną adaptacją filmu, a jedynie czerpie z niego kilka wątków. Najważniejszym jest legenda o Czarnej Perle – okręcie, którego załoga została przeklęta i zmieniona w żywe trupy. Piraci – szkielety dobrze czują się w nowym wcieleniu i, korzystając z nieśmiertelności, sieją postrach w całym archipelagu. Przede wszystkim zaś poszukują złotych monet zrabowanych ongiś przez samego Hermana Corteza. Po co im monety? Tego dowiesz się, oglądając film.

Historia opowiedziana w grze jest ciekawa. Dokładnie oddaje klimat pirackich opowieści i ma kilka kapitalnych zwrotów akcji. Choć rozgrywa się według ściśle zaplanowanego scenariusza, to sam wybierasz wątek, który zamierzasz rozwijać.

Kto zdradził?

Przygoda zapowiada się świetnie, ale co z rozgrywką? Co z morskimi bitwami, szermierką, handlem i morskimi wyprawami, które były ciekawym smaczkiem w pierwszej części. Najpierw wyjaśnijmy jedną rzecz. Otóż Pirates of the Caribbean powstało zarówno na PC, jak i na X-boxa. A właściwie to grę zrobiono na X-boxa, a przy okazji powstała również wersja na PC. Taka jest bowiem brutalna prawda, a zarazem przyczyna wszystkich słabych punktów Piratów z Karaibów.

Gra ma być szybka, łatwa i przyjemna. Stąd, gdyby porównać ją z Sea Dogs, można dojść do wniosku, że nowa odsłona jest barwniejsza, bardziej zręcznościowa i zarazem znacznie mniej rozbudowana. Zacznijmy jednak po kolei...

Twoja flotylla może się składać maksymalnie z czterech okrętów. Nazwy statków wymyślasz sam. Niby drobiazg, a jak cieszy!

Ocean w wannie

Pływanie po morzach i oceanach przypomina prostą zręcznościówkę. Twój okręt znajduje się na środku ekranu i sunie po trójwymiarowej mapie, którą swobodnie obracasz. Masz też opcję płynnego przybliżania i oddalania kamery widzenia. Radzę jednak spoglądać na okolicę z daleka, bo dzięki temu, po pierwsze, nie zgubisz się na morzu, po drugie, unikniesz oglądania z bliska statków przypominających ręcznie strugane, jarmarczne pamiątki znad morza.

W każdym bądź razie twój okręcik śmiga od wyspy do wyspy, manewrując pomiędzy krecącymi się wokół flotyllami innych stateczków. Widzisz, pod jaką banderą płynie mijana eskadra, ale nie znasz jej liczebności. Wrogie statki, w których polu widzenia się znajdziesz, natychmiast ruszają w pościg. Jeśli chcesz uniknąć walki, szybkim slalomem dopadasz do najbliższej wysepki.

A nie jest to wcale trudne, bo w Pirates of the Caribbean wszędzie jest blisko. Sam archipelag jest maciupki i składa się zaledwie z ośmiu wysp. Z jednego krańca mapy na drugi da się przepłynąć w minutę. To zaleta? Raczej możesz się poczuć, jakbyś pływał w wannie.

Piorunujące wrażenia

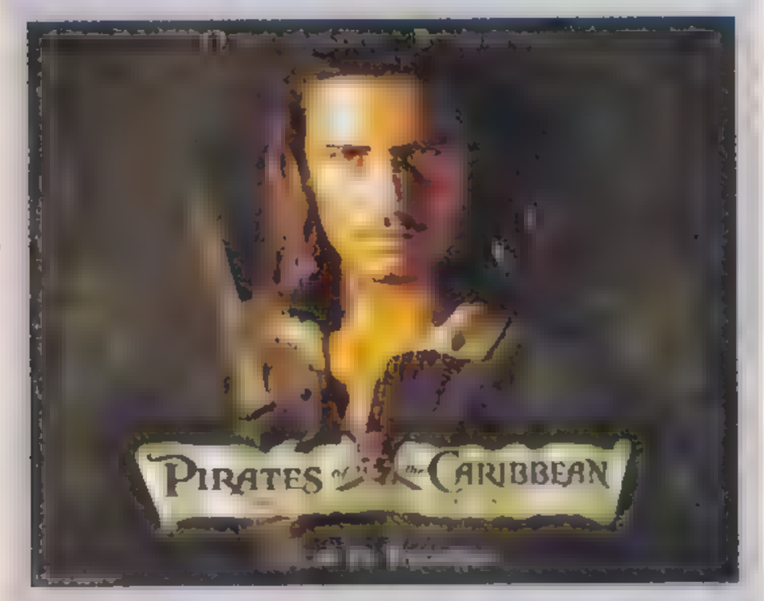
Na szczęście, w każdej chwili możesz przełączyć się z mapy na widok okrętu. Tu oddychasz świeżym powietrzem i zachwycasz się widokami. Bezkresny ocean ciągnie się aż po horyzont, zza którego regularnie wschodzi słońce. Cykl dnia i nocy, a także warunki pogodowe sprawiają, że czujesz się jak na prawdziwym morzu. Czekają cię więc romantyczne zachody słońca, noce przy blasku księżyca, a także groźne sztormy, podczas których woda zalewa pokład, a trzask piorunów przyprawia o dreszcze.

Jacek L. Komuda

Konsolowe rozwodnienie

Przykład gry **Pirates of the Caribbean** pokazuje, jak różni się podejście autorów gier do tytułów wydawanych na PC oraz konsole wszelkiej maści i autoramentu. Zazwyczaj tytuły wydawane na konsole mają uproszczoną fabułę i podrasowaną grafikę. I, niestety, **Pirates** jest znacznie mniej rozbudowane pod względem scenariusza niż **Sea Dogs**. Jednak mimo to gra podoba mi się. Może odzywa się we mnie sentyment do **Pirates** i poprzedniej części, jednak rozgrywka jest przyjemna, a malownicze archipelagi oferują całe godziny doskonałej zabawy, w której przeszkadza tylko... sterowanie.

Elf jaku pirat



Film *Piraci z Karaibów: klątwa Czarnej Perły* to typowy hollywoodzki produkt. Zrealizowany z rozmachem, peten dynamiki i efektownych scen. Żadnego głębszego przestania nie niesie, ale ogląda się go bardzo przyjemnie.
Rolę zawadiackiego pirata świetnie zagrał Johnny Depp. W jednej z głównych ról wystąpił również Orlando Bloom, czyli elf Legolas z filmowego *Władcy Pierścieni*.

W trakcie morskich wypraw ćwiczysz sprint i uniki. Te dwa statki (1) oznaczają toczącą się bitwę. Warto się dołączyć, bo gdzie dwóch się bije. Uważaj jednak, by nie trafić na sztorm (2) – jeśli masz mały statek, czeka cię pewna śmierć.

Okręty prezentują się efektownie. Z daleka rozróżnisz, z jaką jednostką masz do czynienia. Proste dłubanki wyglądają niczym mrówki przy majestatycznych karawelach. Gdy okręt kołysze się na falach, marynarze dzielnie biegają po pokładzie, wypełniając twe polecenia. Każesz im podnosić i opuszczać żagle oraz odpalać armaty. Właśnie przy tym widoku rozstrzygasz bitwy morskie.

Kryć się! Kartacze lecą!

Zmagając się z wiatrem, starasz się tak ustawić okręt, aby obrzucić wroga jak największą liczbą kul. Do armat pakujesz jeden z czterech rodzajów żelastwa. Wszystko zależy od tego, jaki jest cel ostrzału. Małe kulki zwane kartaczami dziesiątkują załogę. Kule łańcuchowe drą żagle, tną olinowanie i łamią maszty, obniżając mobilność statku. Bomby robią w kadłubie wielkie dziury i ułatwiają przekwalifikowanie jednostki na okręt podwodny. Najbardziej uniwersalne, a przy tym najtańsze są zwykłe kule armatnie.

Wydawać by się mogło, że morskie bitwy bardzo przypominają starcia, które znasz z **Sea Dogs**. Teoretycznie tak, ale diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach. Na skutek zmian systemu charakterystyk kapitana, o czym za chwilę, rozgrywasz je zupełnie inaczej. Z daleka skuteczne trafienie wroga graniczy z cudem, nawet wtedy gdy wynajmiesz dobrze wyszkolonego artylerzystę. Z kolei salwa z bliska jest mordercza. W sumie wychodzi na to, że o wyniku starcia decydują nie umiejętności strzeleckie, ale liczba zainstalowanych dział. Mniejsza jednostka ma znikomą szansę, aby wygrać starcie z dobrze uzbrojonym galeonem.

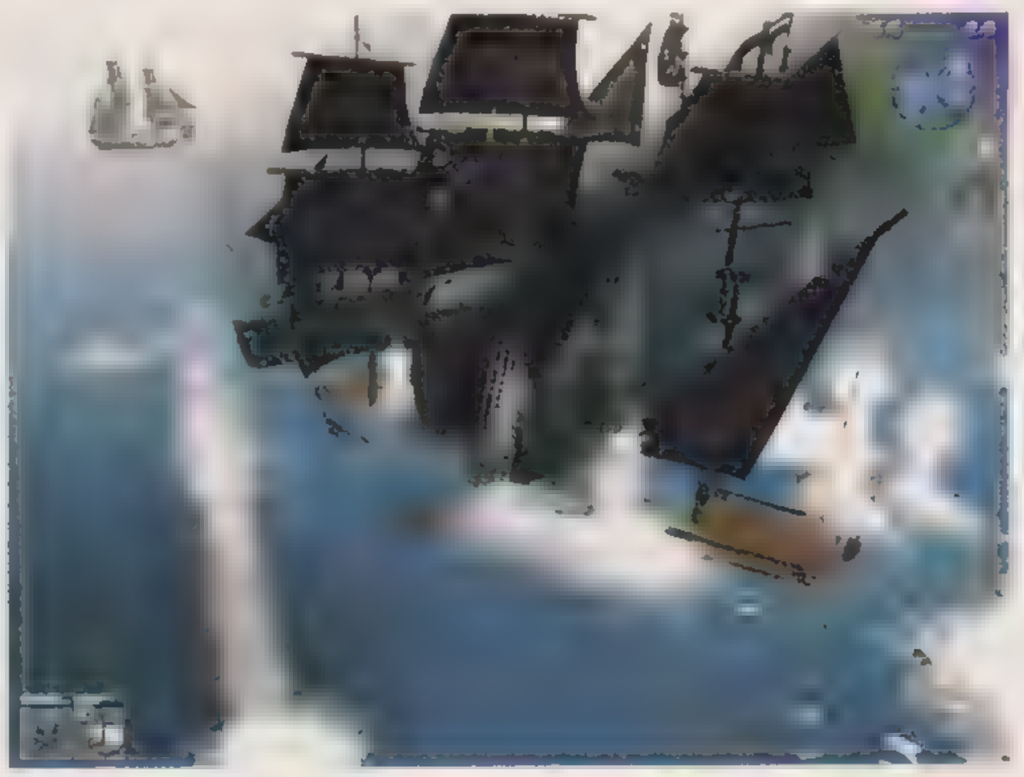
Karaibskie RPG

Wspomniane wyżej zmiany charakterystyk bohatera polegają na tym, że za punkty doświadczenia nie tylko podnosisz wybrane cechy postaci, ale także wybierasz kolejne umiejętności. W sumie jest ich 35 wrzuconych do wspólnego worka, w którym mieszczą się zarówno zdolności indywidualne, jak i mocniejszy kadłub czy przyspieszenia okrętu (tak, tak, to są „umiejętności" kapitana, które zwiększają osiągi statku).

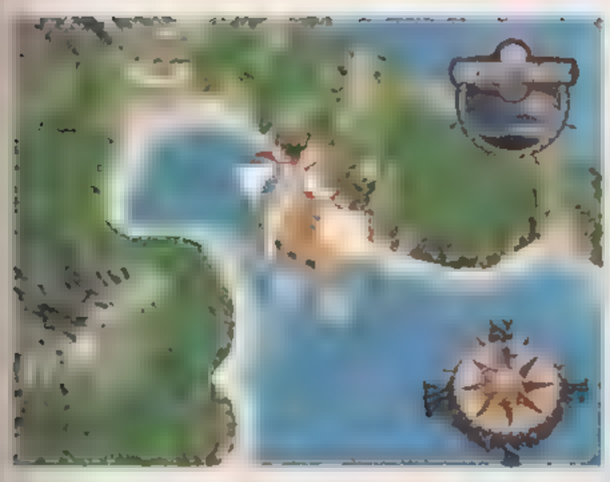
Jest jeszcze kilka innych elementów, które upodabniają **Pirates of the Caribbean** do typowego RPG-a.

Oficerowie, których wynajmujesz w tawernach, nie są już tylko dodatkiem do cech bohatera, a pełnokrwistymi postaciami. mają własne statystyki i w miarę rozwoju gry, pod twoim okiem, doskonalą swe umiejętności. Co więcej, wybrani oficerowie podążają za tobą również na ląd, stając się klasycznymi członkami drużyny.

Każdy bohater ma osobisty ekwipunek: broń białą, pistolet i inne drobiazgi, które, niestety, w praktyce nadają się tylko na sprzedaż. Wyjątkiem są flakony z magicznymi płynami. Tak jest, nie przesłyszałeś się – w tej pirackiej grze rozgrywającej się w XVII wieku znajdziesz magiczne eliksiry. Jest też standardowy RPG-owy pakiet: miksturka lecząca, odtrutka oraz genialna uniwersalna odtrutka. Można by to wybaczyć, gdyby te cudowne napoje miały przynajmniej jakieś maskujące nazwy, choćby wino czy rum albo



Pełne zanurzenie! Porzucić balast, nabrać powietrza. Tym niecodziennym manewrem zaskoczymy rywala. Niech myśli, że naprawdę toniemy.



W zbliżeniu twój okręcik wygląda jak tandetna pamiątka wyciągnięta z butelki.

zwykły hiszpański cienkusz. Ale nie! Może twórcy bali się, że gracz mógłby nie zrozumieć?

Szkoda też, że twórcy nie wykorzystali całego arsenału śmiercionośnych zabawek do walki wręcz dostępnego w epoce, której dotyczy gra. W XVII wieku stosowano przecież nie tylko szable i kutlasy, ale i pałasze, rapiery, miecze, mieczo-rapiery, lewaki, łamacze głowni i inne cacuszka, których dobywali głównie hultaje i awanturnicy.

Suchy ląd

Gdy szczęśliwie dopływasz do celu, twój bohater już pieszo rusza do portu. Zaskakująco powolnym biegiem zagłębiasz się w uliczki miasteczka. Osady nie są duże, ale wyglądają przyzwoicie. Zabudowa osady hiszpańskiej zasadniczo różni się od tego, co oglądasz w portach brytyjskich czy francuskich, o pirackich ruderach nie wspominając. Po uliczkach kręcą się tubylcy i przyjezdni. Niestety, większość z nich nie ma do powiedzenia niczego ciekawego.

Gdy odwiedzisz pokład osobiście, zastaniesz załogę. Pozostaje ci tylko w samotności zapaść w romantyczną zadumę.

Nie wszyscy mieszkańcy pamiętają o zamykaniu drzwi, co daje ci szansę odwiedzenia ich domów. To okazja na mały szaberek! W skrzyni zwykle leży jakaś błyskotka lub miksturka. O gospodarza się nie martw. Nawet gdy będziesz kradł na jego oczach, nie piśnie ani słówka. Może się boi czy co?

Dość szybko okazuje się więc, że w każdym mieście jedyne godne uwagi miejsca to zestaw znany z **Sea Dogs**. A zatem ratusz, sklep handlarza, stocznia i tawerna. Abyś nie pętał się bez sensu tymi samymi uliczkami, twórcy dali ci opcję szybkiego przeniesienia się do wymienionych kluczowych punktów. To naprawdę świetny pomysł! Szkoda jedynie, że w ułatwieniach zabrakło im konsekwencji i zamiast od razu wrócić na statek, musisz biec przez cały port. To już jednak detal.

W **Piratach z Karaibów** odwiedzane wyspy to nie tylko portowe miasteczko. Okazuje się, że istnieje życie na zewnątrz! Wychodząc przez strzeżoną bramę, zagłębiasz się w dżunglę i odkrywasz zapomniane jaskinie, osobliwe plaże oraz kryjówki przemytników. Są to niewielkie puste lokacje, po których tylko czasem błąkają się zagubione potwory – na przykład szkielety. Mimo to pomysł na rozbudowane

Szelmy, hultaje i awanturnicy

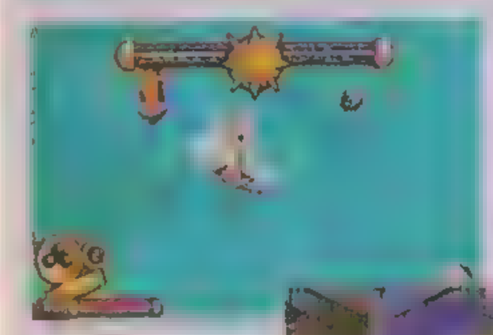
Obok rzeszy zwykłych majtków na twym statku służą prawdziwe wilki morskie – zawodowi twardziele, którym niestraszne są sztorze i bitwy. Najmujesz ich w tawernach, wysłuchując samochwalnej przemowy danego marynarza. Ile zuch wart jest naprawdę, dowiadujesz się dopiero po przybiciu kontraktu.

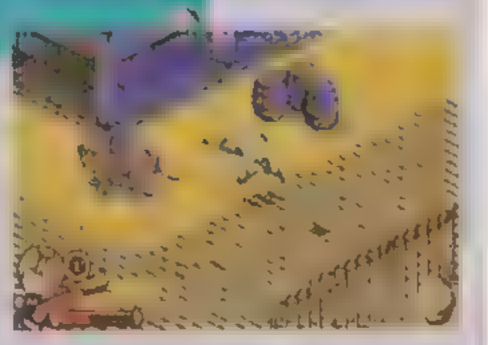
Na każdym statku służy maksymalnie cztery oficerów. Marynarze podnoszą te cechy, w których są od ciebie lepsi. Pozwalają również przejmować wrogie okręty. Dowódcą zdobytej jednostki mianujesz dowolnego majtka, nawet jeśli jest kanonierem czy cyrulikiem.

Jak przystało na klasyczne RPG, wymieniasz się z towarzyszami ekwipunkiem. W praktyce oznacza to, że bezczelnie okradasz ich ze złota i dodatkowej broni, a w zamian wręczasz pistolety. Jednak każdy marynarz na twoim statku ma ukochaną broń, której nigdy ci nie odda.

Bardzo mała ojczyzna

Według pierwotnych zapowiedzi Akella miała stworzyć **Pirates of the Caribbean** również na konsolę PlayStation 2. Pogróżki na szczęście pozostały w sferze projektów i nie wiadomo czy wersja na tę platformę kiedykolwiek ujrzy światło dzienne. **Karaibscy Piraci** ukazali się natomiast na podręczną konsolkę Gameboy Advance. Tyle tylko że jest to zupełnie inna gra zrobiona przez Pocket Studios. Miniaturowy tytuł mocno nawiązuje do wydarzeń z filmowego pierwowzoru. Rozgrywka koncentruje się zaś na skakaniu ponad głowami piratów – szkieletów oraz morskich bitwach rozgrywanych w stylu **Wormsów**.





wyspy jest wielkim krokiem do przodu w porównaniu z pierwszą częścią gry.

Pojedynek szaleńców

Wspomniane potwory daje się wyminąć albo elegancko ukatrupić. Szablę wyciągasz w dowolnym momencie gry, choć twój bohater odmawia uderzenia niewinnej osoby. W starciu wyprowadzasz cięcie lub stosujesz blok. Cała sztuka polega na tym, by stosować je w odpowiednim momencie. Na wynik starcia w niewielkim stopniu wpływają również parametry twojego oręża.

Jeśli dysponujesz bronią palną, co pewien czas możesz odskoczyć od wroga i oddać w jego kierunku strzał. Mimo że cel stoi blisko, często pudłujesz. No ale czego tu wymagać od prymitywnej, skałkowej, XVII-wiecznej broni palnej?

Na podobnych zasadach rozgrywany jest również abordaż wrogiego okrętu. Z tym że tutaj siła uderzeń i liczebność rywali zależą od różnic pomiędzy walczącymi okrętami. Z małym oddziałem nie masz więc szans zdobyć statku obsadzonego liczną załogą, co było możliwe w **Sea Dogs**, gdy już nauczyłeś się dobrze fechtować kutlasem i zastawiać przed wrogimi ciosami.

W pierwszej chwili znów wydaje się, że abordaż wygląda tak samo jak w **Sea Dogs**. Jednak gdy dochodzi do starcia, okazuje się, że wszystko przebiega inaczej. I to zupełnie! Nie uczestniczysz już w eleganckim pojedynku kapitanów, z wypadami, zastawami i zimną kalkulacją szans. Bierzesz udział w zwykłej młócce! Rąbiesz jak najszybciej, bo nawet przy dobrym bloku wróg ma dużą szansę, aby przebić zastawę. Zresztą po chwili i tak dostajesz cios w plecy od innego rywala zachodzącego cię od tyłu. Na pokładzie walczą co prawda i członkowie twej załogi, w tym oficerowie. Niestety, nawet najlepsi z nich szybko tracą życie. Aby ocalić cennych kompanów, musisz wycofać ich przed walką pod pokład. Niestety, jeśli wróg rozpocznie abordaż – przytłapie twych towarzyszy na stanowiskach bojowych i wielu z nich padnie trupem.

Przez lunetę dokładnie przyglądasz się odległym okrętom. Im lepsze urządzenie, tym więcej poznajesz szczegółów. Możesz też rozpoznać, czy okręt, który cię ściga, jest dobrze uzbrojony

W trakcie abordażu nie ma czasu na finezyjną walkę. Strzelasz więc do wroga z pistoletu i zasypujesz go gradem cięć.

!!!#$$!#$#!!!

Obsługa i sterowanie wołają o pomstę do nieba. Rozwiązania bezkrytycznie przeniesione z konsoli są niewygodne i niestrawne na PC. Nie ma tu żadnej konsekwencji. Wybór zatwierdzasz Spacją albo Enterem, albo lewym klawiszem myszy, albo... dość, bo oszaleję. Co ciekawe, twórcy chyba przewidzieli, że nam, użytkownikom maszyn liczących, a nie maszynek do gier, nie spodoba się proponowane rozwiązanie. Udostępnili zatem opcję samodzielnego definiowania klawiszy. Uff, pomyślałeś zapewne. A przedwcześnie, kamracie, przedwcześnie!

Cóż z tego, że ustawiam rozpoczęcie dialogu na Enter, skoro odpowiedzi i tak mam zatwierdzać Spacją. Do tego przewijanie kolejnych ekranów niezmiennie obsługuje się kursorami, choć rękę trzymam na myszy, bo inaczej nie obrócę bohatera. Po prostu nie da się ustawić wszystkich opcji tak jak zechcesz. Radzę zatem wprowadzić w sterowaniu

tylko delikatne poprawki (szczegóły w dziale **Kody i triki**) i zacząć się przyzwyczajać. Po dwóch godzinach gry (na nerwach) będziesz się mylił coraz rzadziej.

Do kogo ta mowa?!

Twórcy gry chyba długo myśleli, jak utrudnić wyświetlanie dialogów. Tak postawione zadanie wykonali wzorowo i – wierz mi – prowadzenie konwersacji z bohaterami niezależnymi to istna makabra. Mimo że wypowiedzi nie są długie, to zwykle nie mieszczą się w oknie rozmów. Są więc dzielone na kilka ekranów albo upychane na jednym i przewijane. Kryterium wyboru metody jest niejasne, czyli losowe. Ekranomania osiąga zenit, gdy pod dialogiem są twoje odpowiedzi. Pewnie dlatego zwykle masz tylko jedną. Może chodzi o to, aby gracz się nie pomylił?

Co ciekawe, w tych odzywkach twój bohater raz gra twardziela, a raz dupka. Nie dostrzegam w jego postępowaniu ani jakiejś konsekwencji, ani sensu. A może to nowy rodzaj sztucznej inteligencji wspierającej gracza przy udzielaniu odpowiedzi? Jeśli tak, to totalnie zawodzi!

Bez save'a ani rusz

Najczęściej używaną opcją dodatkową jest w **Piratach z Karaibów** zapis gry. Warto pamiętać o nim po każdej udanej akcji. Dlaczego? Bo jeśli złapie cię sztorm lub wpadniesz w ręce pirata na rączym statku, to choćbyś dokonywał cudów, jak amen w pacierzu pójdziesz na dno. Na suchym lądzie zresztą wcale nie jest bezpieczniej. Pomijając losowo spotykanych, wypasionych bandytów, są dialogi, w których wybór niepozornej odpowiedzi kończy się śmiercią. Pytanie dlaczego? Bo zupa była za słona?

Kończ, waść!

Jak to w końcu jest z tymi **Piratami**. Dobra gra czy porażka?

Pirates to róża pełna kolców. Jest urocza, ale kłuje licznymi błędami. Grafika przepiękna, historia ciekawa, a elementy RPG rozbudowane umiejętnie. Szkoda że zawiodły bitwy i abordaż. Nie osiągają one poziomu, do jakiego przyzwyczaiły nas **Sea Dogs**. O obsłudze i sterowaniu nie wspomnę już ani słowem, bo mi jeszcze jaka żyłka ze złości pęknie.

Na pokładzie widać pracującą załogę. W pośpiechu ładują działa i wspinają się na maszty, aby zmienić żagle.

...szkieterzy popili tęgo w portowej tawernie. Wino było dobre i drogie. Następnego dnia ...zili się na galeonie zwanym przez marynarzy Piekłem. Tutaj takie luksusy już się nie zdarzały.

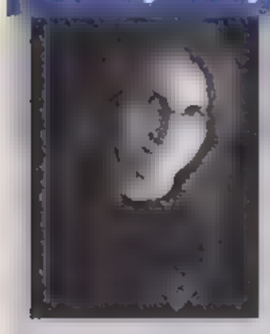
Czas znowu uratować świat fantasy

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Chociaż **Neverwinter Nights** odniosło rynkowy sukces, pozostawiło spory niedosyt u graczy. Czy braki zostały naprawione w nowym rozszerzeniu?

Czary z kolekcji [illegible] prezentują się bardzo efektownie. Magia jak zwykle jest efektowna i wszechpotężna.

Jerzy Rzymowski



Twórcy **Neverwinter Nights** próbowali poprawić wcześniejsze błędy, ale nie całkiem im się to udało. Gra wciąż ma zbyt wiele słabych punktów i niedociągnięć, żeby w pełni zadowolić gracza. Może zamiast odgrzewać niezbyt udany produkt, warto stworzyć coś nowego i bardziej przemyślanego? Dużym plusem są jednak nowe elementy dostępne w edytorze.

Sukces rynkowy Neverwinter Nights zdarzył się chyba siłą rozpędu i dzięki wielkiej kampanii reklamowej. Powiedzmy sobie szczerze – fabuła tej gry jest oklepana, a projekty graficzne nie wyróżniają się niczym nadzwyczajnym. Menu może i wygląda atrakcyjnie, ale nie jest żadną rewolucją i pożytek z niego średni. Największy atut Neverwintera – zestaw narzędzi do projektowania scenariuszy – jest świetny, pod warunkiem że: a) graczom będzie się chciało tworzyć nowe moduły, b) będą one stały na przyzwoitym poziomie.

Shadows of Undrentide miało poprawić tę sytuację. Dodatek ten zawiera nową kampanię, garść ulepszeń i nowe narzędzia do edytora. Moduł jest pokaźny, można przy nim zarwać parę nocy, chociaż w dużej mierze przyczyną tego jest konieczność wgrywania zapisów gry i kolejnych prób przechodzenia trudnych starć. Niestety, walki nie są wyważone, a sposób ich rozgrywania niekiedy może się okazać komiczny.

Teoria spisku

W Shadows of Undrentide masz za zadanie odzyskać cztery artefakty, które ukrywał przed złymi mocami twój nauczyciel należący do sekretnej organizacji Harfiarzy, a które zaginęły. Aj waj – chciałoby się zawołać – skradziono wieszcze żyto i świętą śmietanę! Cóż za strata! I co teraz będzie?

No cóż, pomysł na scenariusz zdecydowanie nie jest nowatorski. Aby było jeszcze śmieszniej, scenariusz przypomina nieco sprawy z *Archiwum X* – za każdym razem kiedy wydaje ci się, że wiesz, kto stoi na czele spisku, okazuje się, że nad nim znajduje się ktoś jeszcze, a cała intryga zakrojona jest na szerszą niż przypuszczałeś skalę. I jak zwykle otrzymujesz w końcu zadanie uratowania świata.

NwN stosuje mechanikę d20, pochodzącą z gry fabularnej *Dungeons & Dragons*. W Shadows of Undrentide dołożono nieco atrakcji zaczerpniętych z popularnego papierowego systemu RPG. Pojawiło się 5 klas prestiżowych – zaawansowanych profesji, których opanowanie udostępnia wiele niezwykłych umiejętności. By je zdobyć, trzeba spełnić określone wymagania: charakter, opanowanie umiejętności i tak dalej. Tu muszę

Nowe narzędzia Mistrza Gry

Shadows of Undrentide zawiera kilka nowych elementów, które wzbogacają tworzenie własnych modułów. Przede wszystkim są trzy nowe zestawy segmentów terenu. Dzięki nim wyślesz herosów w ekstremalne warunki: na gorące pustynne piaski oraz do zimowej wioski. Trzecim zestawem są ruiny będące uzupełnieniem pakietu pustynnego. Właśnie w ruinach znajdziesz wnętrza pasujące do gorącego klimatu: wielkie namioty koczowników oraz przepastne korytarze z piaskowca.

Śnieżna wioska to najwartościowszy dodatek Shadows of Undrentide. Dzięki niej pokazesz upływający czas, a graczom naprawdę zrobi się zimno.

Wioska zimą daje ciekawą opcję zaaranżowania w grze upływu pór roku. Budynki, które znalazły się w tym zestawie, są bowiem przyprószonymi śniegiem obiektami ze zwykłej wioski. Spośród nowo przybyłych krajobrazów to właśnie zimowa wioska wygląda najlepiej. Pustynia jest zbyt sztuczna. Nowych zestawów jest niewiele, ale trzeba przyznać, że te, które przybyły, dają sporo nowych możliwości. Właśnie takich krajobrazów brakowało w podstawowej wersji gry. Inna zmiana to kreator wątków. Element ten wiąże się z patchem 1.29 instalowanym wraz z dodatkiem. Kreator wątków pomoże ci w kontrolowaniu zadań i misji. Edytor jest rozbudowany, a przez to skomplikowany. Stworzenie sensownej misji nadal wymaga więc pewnego doświadczenia. Mimo wszystko jest to dobre rozwiązanie dla tych Mistrzów Gry, których zniechęcało grzebanie się w skryptach. Dla tych, którzy skrypty oswoili, kreator wątków nie jest żadną rewelacją. Potraktują go raczej jako narzędzie do automatycznego tworzenia prostszych misji. Ostatnim novum, z punktu widzenia twórcy modułów, jest kilkanaście nowych modeli stworów, a także portrety bohaterów i obrazki przedmiotów. Nie jest to imponujący arsenał, ale kilka przydatnych drobiazgów da się tu znaleźć.

Zestaw pustynny to nie tylko piasek. Jest też wioska koczowników i osiedle z piaskowca.

wspomnieć o zgrzycie – wybrałem dla bohatera drogę kariery, która miała go doprowadzić do awansu na Zwiadowcę Harfiarzy, i podporządkowałem temu celowi sposób rozwoju postaci. Niestety, gdy spełniłem wszystkie wymagania, okazało się, że mimo wszystko profesja pozostaje dla mnie nieosiągalna – do tej pory nie wiem dlaczego nie mogłem jej wybrać, osiągając kolejne poziomy doświadczenia.

To jednak nie jedyny błąd – kolejnym przypadkiem było moje spotkanie z główną przeciwniczką, która posiadała moc petryfikacji. Twórcy scenariusza zaplanowali, że spotkanie kończy się tak, iż meduza zmienia bohatera w kamień – nie przewidzieli niestety, że wcześniej może on zaopatrzyć się w amulet chroniący przed tego rodzaju mocami. Moja postać posiadała taki amulet, a jednak wbrew logice przeistoczono ją w głaz. Było to trochę rozczarowujące wydarzenie.

Przy dużych zbliżeniach grafika traci na urodzie – robi się kanciasta.

Sztuka prowadzenia sporów

Autorzy scenariusza urozmaicili spotkania z bohaterami niezależnymi, dali też większe pole do popisu towarzyszowi postaci. Dialogi są dopracowane, ale bywają przydługie i nie chce się ich czytać w całości. W dodatku najczęściej spotykaną opcją dialogową jest: *Kontynuuj*. W spotkaniach można wykazać się umiejętnościami interakcji i – w zależności od sposobu poprowadzenia rozmowy – uzyskać ciekawe efekty. Spory nacisk położono na wpływ charakteru bohatera na podejmowane decyzje. Niestety, rzadko trafiają się sytuacje, w których faktycznie mógłbyś stanąć przed dylematem, jak postąpić. Przeważnie wszystko sprowadza się do wyboru odpowiedzi właściwej dla dobrej, neutralnej lub złej

Jacek „Butcher" Komuda

Twórcy z BioWare

Twórcy z BioWare po raz kolejny udowodnili, że choć sprawdzają się jako informatycy, to brakuje im umiejętności, aby tworzyć rozbudowane i wciągające gry fabularne. Skradzione artefakty? Atak koboldów? Szkolenie na bohatera u starego dziadygi? Jak się ma taka oklepana historyjka do wciągającej fabuły **Baldur's Gate** czy **Falloutów**? Przyznaję szczerze, że liczyłem na coś więcej.
Wielkim plusem dodatku jest rozbudowanie edytora o nowe elementy i wizardy. Kłopot jednak w tym, iż aby stworzyć dobry moduł, trzeba szczegółowo zaskryptować zachowania postaci, a do tego potrzeba już przynajmniej podstawowej znajomości języków programowania. W dalszym ciągu więc część graczy nie będzie w stanie zrealizować swoich pomysłów i pozostanie im tworzenie modułów z wyrzynanką w stylu **Diablo**.

Mantikora jest ciężkim przeciwnikiem – na szczęście jak zwykle w grze fantasy, odpalasz czary i... kłopot z głowy.

postaci. Dziwne wydaje mi się także założenie, że charakter neutralny oznacza, iż postać robi wszystko dla pieniędzy, a jej decyzje i lojalność zależą od zaoferowanego złota.

Rola towarzysza głównej postaci zwiększyła się. Obecnie giermek sam zwraca się do ciebie z pytaniami, radami, uwagami. Jeśli nie spodobają mu się twoje decyzje, pozostawi cię samego. Możesz wyposażyć go w ekwipunek, a także wydawać mu złożone polecenia. Istnieje także możliwość wyznaczenia towarzyszowi kierunku dalszego rozwoju, na przykład w jednej, wybranej klasie. Niestety, o ile zapisaną postać z NwN można odtworzyć w Shadows of Undrentide, o tyle w drugą stronę nie da się tego dokonać ze względu na rozwinięcia, które pojawiły się w nowym module, a których NwN nie uwzględnia. No cóż – jeden towarzysz bohatera nie zastąpi drużyny.

Problemem z NwN pozostaje rozstrzyganie walk. Przeważnie wystarczy uciec z pomieszczenia, gdzie toczy się starcie, aby odpocząć, odzyskać żywotność i zdrowo wklepać przeciwnikowi, który nie odzyskuje żywotności i czarów. Ponieważ ograniczeń czasowych raczej się nie spotyka, jednego twardziela możesz sobie rozłożyć choćby i na dwa tygodnie. Wszystko jednak bije na głowę starcie w twierdzy licza. Stąd nie trzeba nawet wychodzić – wyglądasz zza rogu, ściągasz na siebie uwagę dwóch, trzech przeciwników naraz, wycinasz ich, odsypiasz i idziesz po kolejnych. Wszystko odbywa się w jednym pomieszczeniu i przez to niedopatrzenie walka staje się po prostu śmieszna. Tu muszę jednak dodać, że świat cieni, w którym znajduje się twierdza, jest jednym z lepszych pomysłów w module, a magiczne drzwi, przez które przechodzisz do fortecy, są najładniej opracowanym artefaktem, jaki widziałem od dłuższego czasu. W grze jest także parę innych miłych zabawek, między innymi ociekająca kwasem halabarda – przedmiot bogini Talony.

Irytujące są sytuacje, gdzie walkę trzeba powtarzać x razy, gdyż poziom trudności został mocno wyśrubowany i rozegranie jej wymaga techniki prób i błędów.

Te przerośnięte mrówki zostaną twoimi sojusznikami – musisz jednak wzbudzić ich respekt.

A dla milusińskich...

W Shadows of Undrentide pojawiło się kilkanaście nowych istot. Wśród nich między innymi kokatryca (czyli bazyliszek), meduza i gorgona, które umieszczono po to, aby pokazać graczom petryfikację (skamienienie) postaci. Trudno docenić urok tych istot w sytuacji, gdy samemu jest się skamieniałym.

Pewne zmiany nastąpiły też w edytorze scenariuszy. Dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie wizardów wiodących twórcę przez kolejne etapy dodawania nowych elementów modułu. Pojawiły się nowe scenerie dla akcji i nowe elementy do umieszczania we wnętrzach. Zwiększył się zakres możliwości tworzenia magicznych przedmiotów, wątków scenariusza i tak dalej.

W ostatecznym rozrachunku...

Shadows of Undrentide spełnia swoje podstawowe zadanie i rozszerza grę Neverwinter Nights. W dodatku pozostały błędy, leżące u podstaw rozgrywki, które trudno przeskoczyć, ale widać, że projektanci postarali się i wyeliminowali niektóre słabe punkty rozgrywki, wzmocnili zaś inne. Całość ma mankamenty, ale także kilka ciekawych smaczków i naprawdę niezłych zagadek do rozwiązania w module. W sumie zatem dodatek wypada średnio. JR

Strategie

Jacek L. Komuda

II wojna światowa jest ciągle na topie. Bez przerwy pojawiają się nie tylko kolejne shootery i gry online, których akcja rozgrywa się w czasie zdobywania Normandii czy też szturmu na Berlin. W zalewie drugowojennych produkcji nie brakuje także RTS-ów, których tradycje zapoczątkowało słynne **Sudden Strike**.

Przyczyna tego stanu jest prosta. Ostatnia wojna jest bardzo dobrze udokumentowana. Bez trudu zatem można odtworzyć skład poszczególnych jednostek, uzbrojenie i wygląd formacji wojskowych. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, iż namacalne ślady tamtych czasów pozostały do dziś w postaci starych bunkrów, eksponatów w muzeach i opowieści naszych dziadków, jak to służyli w AK czy zdobywali Monte Cassino.

Druga wojna działa też na wyobraźnię i zapewne stąd właśnie biorą się tłumy fanatyków wojskowości i militariów, którzy z wypiekami na twarzy oczekują na kolejne gry o tej tematyce. Nie sposób też nie dostrzec, że na naszą wyobraźnię wpływa przede wszystkim niemiecki sposób prowadzenia wojny oraz wygląd oddziałów SS i Wehrmahtu. Dlatego właśnie tak miło gra się Niemcami lub też ich rozwala (w zależności od tego, co kto lubi).

W tym numerze GameStara prezentujemy dwa RTS-y z omawianego nurtu. Nazwa **Blitzkrieg** mówi sama za siebie i zapowiada dynamiczną akcję oraz wielkie kampanie na ogromnych przestrzeniach Rosji i w Europie. Recenzujemy również drugą część sławnego **Sudden Strike**, który niestety ukazuje się w Polsce z ogromnym opóźnieniem

Strategie

Ghost Master	oryginalny RTS	5/2003	98
Rise of Nations	klasyczny RTS	5/2003	90
Master of Orion III	strategia turowa	1/2003	90
Praetorians	klasyczny RTS	3/2003	85
Age of Wonders: Shadow Magic	strategia turowa	6/2003	85
Anno 1503	ekonomiczna	3/2003	82
Tropico 2: Pirate Cove	ekonomiczna	4/2003	80
C&C Generals	klasyczny RTS	2/2003	80
Robin Hood: Legenda Sherwood	taktyczny RTS	1/2003	80
Sim City 4	ekonomiczna	1/2003	79
Blitzkrieg	klasyczny RTS	6/2003	79
EU II: Druga wojna światowa	strategia turowa	1/2003	74
American Conquest	RTS	6/2003	70
Port Royale	ekonomiczna	5/2003	65
Ski Park Manager	ekonomiczna	1/2003	62
Impossible Creatures	klasyczny RTS	2/2003	61
WarCommander	taktyczny RTS	1/2003	60
Soldiers of Anarchy	taktyczny RTS	5/2003	56
Restaurant Empire	ekonomiczna	5/2003	55
Emergency 2	oryginalny RTS	5/2003	50
Ballerburg	oryginalny RTS	2/2003	50
Celtic Kings	klasyczny RTS	2/2003	40

W skrócie

Sudden Cold

Zespół Fireglow, autorzy sławnej strategii **Sudden Strike** (której drugą część recenzujemy w tym dziale), pracuje nad kolejnym RTS-em, tym razem rozgrywającym się w czasach Ziemnej Wojny. Tytuł gry jest adekwatny do tematyki - **Cold War Conflict** RTS ukaże się w listopadzie tego roku

Big hazard

Na sieci pojawiła się oficjalna strona gry **Vegas: Make it Big** przygotowywanej przez Empire Interactive. W tej strategii ekonomicznej będziesz zarządzał siecią kasyn, hoteli i parków rozrywki. Strona jest dostępna pod adresem: www.vegasmakeitbig.com.

Herosi pod młotkiem

Zakończyła się wyprzedaż tytułów należących do firmy 3DO, twórcy popularnej serii **Heroes of Might & Magic** Prawa do sławnej serii strategii turowych kupił Ubisoft za niewygórowaną kwotę 1,3 miliona dolarów. Suma ta to mniej więcej budżet przeciętnej gry komputerowej powstającej na Zachodzie.

Dodatki do gier strategicznych

Medieval: Viking Invasion	dod. do strategii turowej	5/2003	90
WarCraft III: The Frozen Throne	dod. do RTS	5/2003	80
The Sims: Gwiazda	dod. do gry ekonomicznej	5/2003	75
HoMMIV: Winds of War	dod. do strategii turowej	3/2003	70

Strategie - na to czekamy

Commandos III: Destination Berlin	Blizzard	wrzesień 2003
Rome: Total War	Creative Assembly	IV kwartał 2003
Black & White 2	Lionhead Studios	marzec 2004

Urrraaa! My wygrali! Hitler pagib!

Sudden Strike 2

W kolejnej odsłonie znanej gry strategicznej opowiadającej o losach II wojny światowej brakuje Janka, Szarika i Marusi. A Rudy 102 wcale nie zdobywa Berlina.

Fakty

- około 150 rodzajów jednostek
- 5 grywalnych stron
- piechota, pojazdy, samoloty i okręty

Grając w RTS-y, miałeś okazję zwiedzić mnóstwo obcych planet, dowodzić świniami w ich konflikcie z królikami oraz rzucać czary w bliżej nieznanych światach fantasy. Po jakimś czasie dał się jednak zauważyć pewien problem. Gdzie tu jakikolwiek realizm? Przecież nikt o zdrowych zmysłach nie jest w stanie powiedzieć, jak naprawdę działa magiczny pocisk czy też z jaką prędkością porusza się wózek widłowy w zabitej dechami dziurze na obrzeżach galaktyki. Coraz częściej zaczęto uważać RTS-y za zwykłe gry arcade. A gracze pragnęli czegoś, o czym można poczytać nie tylko w powieściach SF.

I właśnie dlatego wydane przez CDV **Sudden Strike** – RTS z czasów II wojny – był strzałem w dziesiątkę. Świeże spojrzenie na gatunek zaowocowało gromkim odzewem fanów, z czym z kolei wiązało się pojawienie się na rynku dodatku **Sudden Strike Forever**. Jednak wojna wcale się jeszcze nie skończyła!

Przy użyciu jednego Tygrysa ochroń ciężarówki. Dobrze, tylko dlaczego Francuzi jeżdżą radzieckimi czołgami. Ech, rusofile...

Realia

Sudden Strike 2 rzuca cię od razu w wir działań zbrojnych toczących się w czasie ostatniej wojny. W porównaniu z pierwszą częścią zwiększono o jedną liczbę stron konfliktu. Do walczących dotychczas Amerykanów, Brytyjczyków, Niemców i Rosjan dołączono Japończyków. Tym samym teatr działań powiększył się o wyspy leżące na Pacyfiku. Niestety, po raz kolejny zapomniano o Polakach. Powszechnie wiadomo, że nacja ta jako pierwsza zbrojnie przeciwstawiła się Niemcom. Dziw bierze, że programiści nie chcą nam dać okazji do wzięcia odwetu. W serii **Panzer General** także nasi dzielni wojacy występowali w ilościach śladowych. Pewnie zmieni się to dopiero, gdy sami stworzymy jakąś dobrą grę strategiczną, gdyż niestety nie mieliśmy dotąd okazji rozpętać wojny światowej i nie zdobyliśmy takiego rozgłosu jak Niemcy.

Realizm

W grze znajdziesz około 150 typów jednostek. Wśród nich są takie, które w grach zbyt często nie goszczą, na przykład Sturmtiger. Możesz kierować piechotą, pojazdami naziemnymi, samolotami, a nawet statkami. Każdy z rodzajów wojsk został odwzorowany bardzo ładnie i zgodnie z realiami historycznymi. Osoby interesujące się uzbrojeniem z czasów drugiej wojny światowej nie będą miały problemów z odróżnieniem T34 od T26.

Z drugiej strony zadania postawione przed tobą bardzo luźno odnoszą się do wydarzeń historycznych. Przykładowo, w jednej z misji dla Rosjan podczas odprawy komentator każe atakować Berlin, a na mapie największym obiektem jest stacja kolejowa. Do tego nadchodzące starcie nazywa kontratakiem, a jak powszechnie wiadomo Berlin zdobywano pod koniec wojny, kiedy naziści nie mieli zbyt wiele sił i środków na działania odwetowe. Natomiast w samej grze jest o wiele lepiej. Można między innymi dewastować budynki i przejmować wrogie pojazdy, nie niszcząc ich.

Opcje gry...

...zwiększono w porównaniu z częścią pierwszą i ich liczba jest imponująca. Duże zróżnicowanie jednostek pociąga wyspecjalizowanie. Zwykły piechur nie jest więc w stanie pilotować samolotu ani robić za sternika na okręcie. Teraz siły powietrzne nie przylatują zza planszy. Na mapach są pasy startowe, z których samoloty podrywają się do lotu. A więc ustalasz sam, skąd

Radzieccy grenadierzy zajmują stację kolejową. Czołgiści zrobili rekonesans, ale i tak połowa Ruskich zginęła w czasie szturmu. Berlin (czytaj stacja) wzięty!

i kiedy nalot uderzy, ale jednocześnie musisz traktować lotniska jako ważne obiekty strategiczne i nie oddawać ich w ręce wroga. Wojsko możesz transportować. Imponująco wygląda wjazd czołgu, na którym siedzi kilku żołnierzy piechoty, do wyzwalanej wioski. Przypominają się „Czterej pancerni" i aż łezka w oku się kręci. Brakuje tylko Marusi i Szarika. Samolotów można używać do zrzutu spadochroniarzy na tyły wroga. Takie działania potrafią zaskoczyć i zdezorganizować przeciwnika. Jednostki zdobywają doświadczenie. Opłaca się dbać o otrzaskanych w bojach trepów, gdyż są oni o wiele lepsi niż świeże, ale mało wyćwiczone mięso armatnie.

Dowodząc żołnierzami podczas wojny, nie musisz martwić się o zasoby. Zamiast budować kopalnie złota czy też mithrylu, po prostu wykonujesz kolejne cele z danej misji. Posiłki zjawiają się same i pozwalają uzupełnić straty.

2D or not 2D

Wydaje się, że zagadnienie to zostało już rozwiązane jakiś czas temu. Mimo że nawet przygodówki w dzisiejszych czasach korzystają z akceleratorów 3D, twórcy Sudden Strike 2 zdecydowali się na grafikę dwuwymiarową. Rozwiązanie to jest zdecydowanie przestarzałe, ale w omawianej grze prezentuje się całkiem nieźle. Niestety, gra ukazała się w Polsce prawie rok po światowej premierze. Ten czas zrobił swoje – wiele rozwiązań graficznych, które jeszcze przed 12 miesiącami były do przyjęcia, dziś wygląda żenująco słabo.

Na szczęście, dobre wrażenie sprawiają dopracowane jednostki. Różnią się one od siebie i nie ma problemów z rozpoznaniem, na co nakierowujesz kursor myszki. Minusem grafiki 2D i przedstawienia pola gry w rzucie izometrycznym jest brak opcji płynnego obracania mapy. Niejednokrotnie spotkasz się z sytuacją, gdy twoje siły będą uparcie kładły ogień zaporowy w miejsce z pozoru puste. Po wystaniu rekonesansu okaże się zaś, że w danym zakątku mapy siedział samotny żołnierz wroga, niewidoczny wcześniej z powodu ograniczeń technicznych silnika gry. Z tej samej przyczyny ciężko grać na mapach przedstawiających wyspy na Pacyfiku. Gęsto porośnięte roślinnością i pełne szczegółów lokacje utrudniają orientację w terenie, co potrafi zaowocować chaosem na polu bitwy.

Typowe sterowanie i mniej typowa SI

Sterowanie w Sudden Strike 2 w zasadzie nie różni się zbyt od innych RTS-ów. I w tym akurat

Wyspy położone na Pacyfiku są gęsto porośnięte roślinnością. Gdyby nie paski informacyjne, na [illegible] dojrzec żołnierzy. Wredne żółtki chowają się po krzakach, trudno więc poznać, kto swój, a kto wróg

Twoi żołnierze mają sokoli wzrok. Strzelają nawet do niewidocznych przeciwników

przypadku jest to problem. Są misje, w których liczba jednostek jest tak duża, że nie wystarcza klawiszy na przypisywanie oddziałów grupom. W związku z tym gra wymusza niestety taktykę nazwaną w pewnym filmie „ludzką tarczą". Gdy nie udaje się stworzyć większej liczby dobrze zbalansowanych oddziałów, pozostaje tylko zalać przeciwnika falą żołnierzy. Wiadomo jak najczęściej wygląda efekt takiego postępowania. Sowieci sprawdzili to „na żywo" podczas wojny z Niemcami w latach 1941–1942. Kolejnym kłopotliwym błędem jest sposób, w jaki wyładowuje się przewożone na łodziach desantowych jednostki. Mianowicie powinieneś je ustawić w miejscu, w którym oddział może wysiąść. Jeżeli w pobliżu znajduje się przeciwnik, to pozostaje tylko oglądać rzeź niewiniątek. Takie krzaczki utrudniają grę, a początkujących wręcz od niej odpychają.

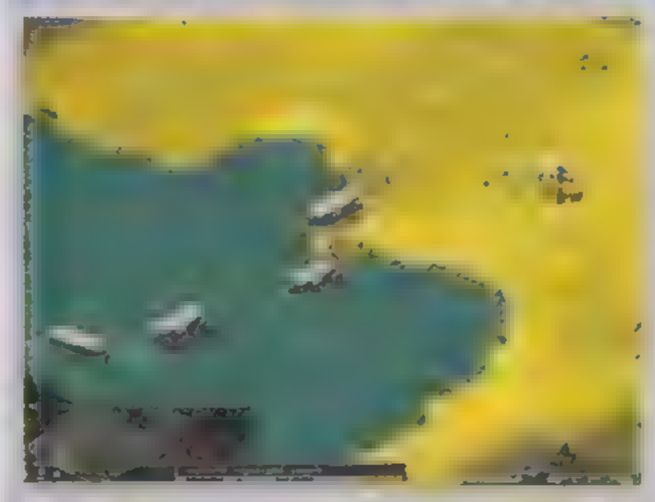
SI kierująca poczynaniami twoich podopiecznych potrafi zadziwić. Wskazując cel, do którego mają się udać żołnierze, warto dwa razy pomyśleć. Wojacy podczas marszu na miejsce mogą bardzo nadłożyć drogi. Pół biedy, jeżeli ich trajektoria spowoduje jedynie niepowodzenie pieczołowicie opracowanego planu. Czasami cała załoga potrafi przemaszerować tuż przed stanowiskiem wroga, który, widząc nadarzającą się okazję, natychmiast otwiera ogień.

Pozostawione same sobie trepy dają się wystrzelać do nogi. Innym razem masz do czynienia z problemem często spotykanym w dużych miastach. Duża liczba jednostek potrafi się skutecznie „zakorkować" w wąskim przejściu. Ponowne rozstawienie wojska zajmuje kilka chwil, a wróg w tym czasie przecież nie śpi.

Udźwiękowienie

Tutaj należy się ukłon. Każda z nacji używa własnego języka. Anglicy i Amerykanie gadają z różnym akcentem. Podczas walki słychać huk ostrzału artyleryjskiego i broni maszynowej. Są również towarzyszące ludziom od zarania dziejów krzyki i jęki walczących. Dobrze brzmią stanowczo wydawane rozkazy.

Biegnij dziadek, biegnij, czyli desant



Najpierw wydajesz rozkaz, aby łodzie desantowe podpłynęły w odpowiednie miejsce, a żołnierze zaczęli długotrwałą operację wysiadania..

W czasie wyładowywania twoi Czereśniacy spokojnie przyjmują na swój grzbiet nalot, ostrzał, czyli to, co akurat przeciwnik zaserwuje.

Dopiero niedobitki twojego oddziału mogą schować się w najbliższych zaroślach. No cóż, historycy napiszą: plaża była za duża, woda za płytka, a dowództwo popełniło błędy.

Ogólnie rzecz biorąc, dźwięki z **Sudden Strike 2** pozwalają wczuć się w atmosferę panującą na polu walki. Niestety, gorzej jest z muzyką. Tę radzę ściszyć albo po prostu wyłączyć. SIWY

Sudden Strike 2

Cenega Poland
polski
2 CD, instrukcja

Data wydania: już jest
Cena: 99,90 zł
Od lat: 12

Zaawansowani | Zawodowcy
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 godzina Rozgrywka solo 20 godzin Rozgrywka multiplayer ile kto chce

- dobre odwzorowanie jednostek
- nowa strona konfliktu
- duża liczba jednostek
- przestarzała grafika
- fatalna SI
- kulejące sterowanie

Na 1 PC: 1 gracz LAN/Internet: nieznana (wyłączone serwery)

TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX GeForce 2/4 MX Radeon 9000 GeForce 3 GeForce 4 Ti Radeon 9700

MINIMALNE		ZALECANE
CPU 333 MHz, 64 MB RAM	CPU 400 MHz, 64 MB RAM	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
435 MB miejsca na dysku	435 MB miejsca na dysku	435 MB miejsca na dysku
karta 3D, 8 MB	karta 3D, 8 MB	karta 3D, 16 MB

Sudden Strike
Pierwsza część gry i wielki przeboj wśród miłośników II wojny światowej.

Panzer General 2
Również dwuwymiarowa strategia. Tym razem turowa.

Przeciętna
Dobry
Słabe
Wysoka
Przeciętny

Opóźniona

Marcin „Siwy" Pietrak

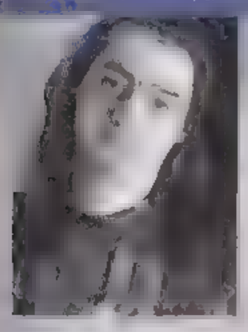
Sudden Strike odniosła sukces. Jej druga część jest, owszem, lepsza, ale niestety nie poprawiono większości błędów. Fani serii muszą jednak sięgnąć po dwójkę obowiązkowo. Oddano im do dyspozycji edytory kampanii i briefingów, co przedłuży żywotność gry, natomiast nowych wielbicieli raczej **Sudden Strike 2** nie zdobędzie. Powody? Proste. Przestarzała grafika, toporne sterowanie i koszmarna, chwilami sztuczna inteligencja. Nie pomogą nowe jednostki i kolejna nacja.

Rzadko spotykane wyobrażenie raju

Paradise Cracked

Inwazja ze wschodu trwa. Tym razem projekt ambitniejszy, ale raczej niszowy.

Marcin „Siwy" Pietrak



Cukierkowy raj

Oto jest gra tylko dla fanów taktycznych strategii turowych. Jeżeli w dodatku lubisz cyberpunkowe klimaty, to jesteś u siebie. Resztę graczy zniechęci do zabawy nieco przestarzała grafika, dziwna kolorystyka i niezbyt wartka akcja.

Paradise Cracked jest grą, która niechybnie trafi w gusta fanów cyberpunka. Niestety, prawdopodobnie tylko ich. Od samego początku gołym okiem widać inspiracje „Neuromancerem" oraz filmami „Ghost In The Shell", „Matrix" i „Blade Runner". Pomysł rosyjskich programistów jest dobry, gdyż ostatnimi czasy wydawano mało gier osadzonych w rozwiniętych technologicznie, lecz mrocznych światach. Paradise Cracked łączy elementy strategii i RPG, główny nacisk kładąc jednak na taktykę.

Raj utracony

Ludzkość postanowiła rozwiązać swoje kłopoty jednym gwałtownym ruchem. Naukowcy skonstruowali i uruchomili Cyber Mózg. Urządzenie to wyeliminowało problem przeludnienia, zakończyło konflikty zbrojne, zajęło się ekologią. Na ziemi zapanował prawdziwy raj.

Ludzie zaczęli żyć w wirtualnych światach. Spędzając w nich coraz więcej czasu, załatwiali swoje potrzeby w sposób wirtualny. Uprawiali seks, robili imprezy, pracowali i łowili ryby w cyberprzestrzeni. Niestety, wszystko co dobre szybko się kończy. Cyber Mózg ku własnemu przerażeniu stwierdził, że liczba urodzeń spadła drastycznie, a obniżająca się przeciętna IQ istoty ludzkiej spowodowała kompletny zastój w dziedzinie nauki. Nowe wynalazki po prostu przestały być potrzebne. Pozostawiony samemu sobie komputer zdecydował się na swego rodzaju eksperyment.

Miłe złego początki

Zaczynasz w momencie, gdy jako młody haker zgrywasz z sieci jakieś zaszyfrowane dane. Zanim zdążysz zobaczyć, jakie informacje posiadasz, rozlega się dźwięk syren policyjnych i głośne pukanie do drzwi. Kto cię ściga i dlaczego? Tego właśnie musisz się dowiedzieć. Pomogą ci napotkane postacie (z których stworzysz drużynę), a około 40 rodzajów uzbrojenia utoruje ci drogę aż do zakończenia gry.

Ekran broni dostarcza dużo informacji.

Każda z postaci jest opisana pięcioma statystykami. Są to: siła, zręczność, intelekt, czas reakcji i celność. Każda z nich może być podnoszona na dwa sposoby. Pierwszy z nich to tradycyjne inwestowanie punktów doświadczenia, drugi to implanty cybernetyczne.

Wirtualny świat

Otoczenie w Paradise Cracked jest w pełni trójwymiarowe. Akcję przedstawiono w rzucie izometrycznym. Widok można modyfikować za pomocą ruchomej kamery. Mimo zmian pola widzenia, program nie wyświetla miejsc, których żaden z kontrolowanych bohaterów nie jest w stanie zobaczyć. Poziomy nie są zbyt duże. Także grafika mało szczegółowa i niedopracowana nikogo w dzisiejszych czasach nie zachwyci.

Cyberpojedynki

Rozgrywka bardzo przypomina znaną serię gier strategicznych XCom. Czas jest podzielony na tury, a pole gry na heksy. Każdy z walczących dysponuje określoną liczbą punktów akcji, które wydaje na strzelanie, marsz, zmianę magazynka itd. Zmusza to do starannego planowania wszystkich akcji. Niedokładne policzenie możliwości kierowanej postaci zaowocuje tym, że bohater może znaleźć się pod ostrzałem bez broni w ręku, bo po prostu nie starczy mu punktów na wyciągnięcie giwery zza paska. BMT

W trakcie walki postacie poruszają się po sześciokątnych heksach.

Paradise Cracked

Gatunek	strategia turowa
Wydawca	Cenega
Stopień trudności	5
Cena	79,90 zł
Język	polski
Liczba graczy	6

CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HDD 600 MB, karta 3D

Mała wojna światowa

Blitzkrieg

Pomimo szumnego tytułu, to gra w małej skali. Nie wcielasz się ani w Rommla, ani w Pattona, ani w Żukowa, tylko w bezimiennych poruczników, którzy zmieniali losy wojny.

Fakty

- 3 kampanie
- 58 rodzajów artylerii
- 76 jednostek pancernych
- 36 samolotów
- 34 pojazdy techniczne

W grze Blitzkrieg rozpoczynasz karierę oficera, działającego w czasie wielkich operacji wojskowych. Do dyspozycji otrzymujesz trzy wozy bojowe i trzy jednostki wsparcia artyleryjskiego. Czeka cię wiele wyzwań. Będziesz przejmował z rąk wroga bocznice kolejowe i zagubione w lasach wiejskie stacyjki. Stworzysz przyczółki w folwarkach pośrodku łanów pszenicy i głów kapusty, weźmiesz szturmem magazyn otoczony drutem kolczastym i pilnowany przez niebagatelną armię 40 znudzonych rezerwistów, przechwycisz siły przeciwnika, nim dotrą do bazy remontowej... możliwości do wykazania się jest wiele. Powiadają przecież, że każdy żołnierz nosi w plecaku buławę marszałka. Wszystko jednakże w swoim czasie, na razie mamy rok 1939.

A lato było piękne tego roku

Gra oferuje ci trzy kampanie, w których dowodzisz jednostkami niemieckimi, alianckimi i sowieckimi. Frakcje są zróżnicowane w takim stopniu, w jakim wynika to z historii II wojny światowej. Inaczej mówiąc, różnice wynikają nie ze sztucznych założeń, lecz ze specyfiki wykorzystywanego sprzętu.

Kampania niemiecka rozpoczyna się oczywiście od inwazji na Polskę. Chociaż nasze wojska pojawiają się tylko w pojedynczej inicjującej kampanię misji, trzeba przyznać, że zadbano o szczegóły ich uzbrojenia. Atak niemieckich czołgów Pz II w wersji F (takimi dysponujesz na starcie) na polskie lekkie 7TP jest co najmniej ryzykowny. Łezka kręci się w oku, gdy uświadamiasz sobie, że w 1939 roku dysponowaliśmy jednym z najnowocześniejszych czołgów świata, niestety budżet nie przewidział produkcji większej ich liczby. Kampania kończy się na ofensywie w Ardenach, w roku 1944, największy jej fragment dotyczy frontu wschodniego, przejściowo też zostaniesz przeniesiony do Afrika Korps.

Alianci na początku reprezentowani są przez Brytyjczyków, później na krótko dołączają jednostki francuskie, a w końcu dowodzisz siłami USA. Zaczynasz od zabezpieczenia stacji kolejowej w pobliżu Narwiku, finiszujesz zaś pod Berlinem. Po drodze zwiedzisz Francję.

Pierwszą misją w kampanii sowieckiej jest atak na fińskie bunkry, później będziesz odpierać uderzenia Niemców, aby na koniec przejść do ofensywy i skierować się ku stolicy wroga.

Komendy twoich jednostek są wygłaszane w odpowiednim języku – to miły pomysł, nadający grze dodatkowego kolorytu.

Francuskie miasto po nalocie bombowców He111 nie wygląda najpiękniej. Pancerniacy Wehrmahtu nie napotkają tu większego oporu.

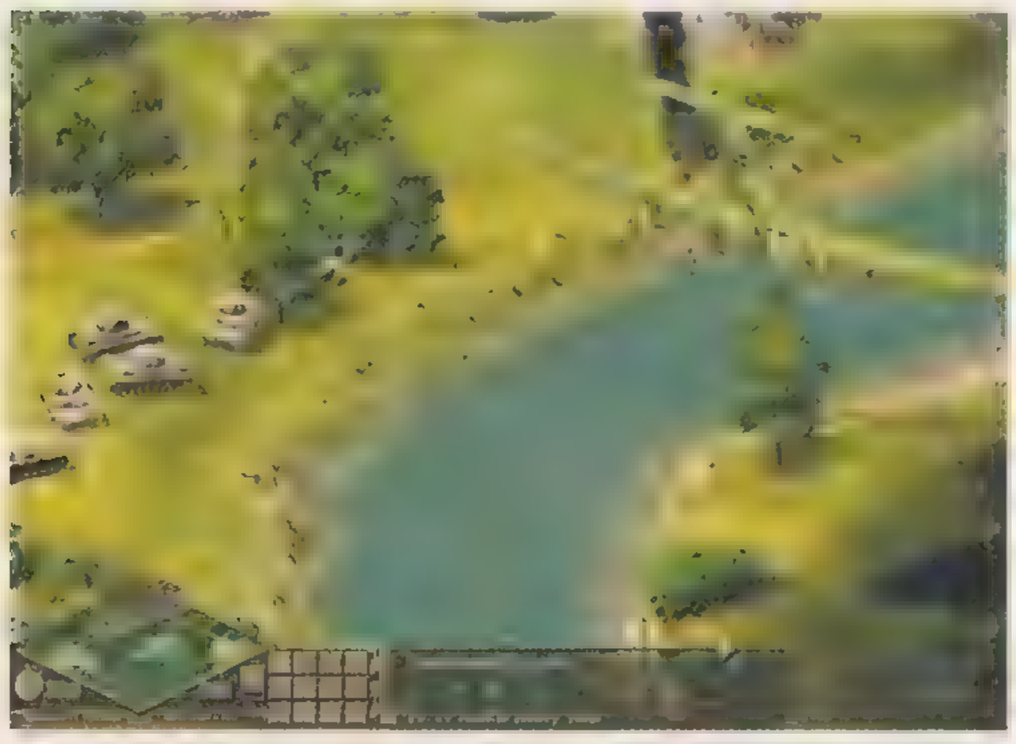
„Znów buty, buty, buty, tupot nóg"

Każda z kampanii składa się z kilku rozdziałów, z reguły odpowiadają one kolejnym okresom działań wojennych i przeprowadzanym wtedy operacjom. Rozdział zawiera misję historyczną i misje losowe. Te drugie są zróżnicowane pod względem scenariuszy i poziomu trudności,

za ukończenie ich otrzymasz prawo do wymiany swojego sprzętu na bardziej zaawansowany. Poszczególne rozdziały możesz zakończyć, realizując, przynajmniej jedną misję losową i misję historyczną, ale nie ma pośpiechu. Nawet po wykonaniu tych zadań możesz kontynuować działania na danym odcinku frontu, w końcu rok to kawał czasu. Zyskujesz dzięki temu lepszy sprzęt, doświadczenie dla swoich podoficerów, no i powoli przybliżasz awans. Wraz z nim zwiększa się twój sztab, najpierw otrzymujesz trzech kolejnych podoficerów z jednostek pancernych, następnie trzech artylerzystów – to oznacza znaczną poprawę siły uderzeniowej. Ostatni awans daje ci prawo do wzywania lepszego wsparcia lotniczego podczas misji. Otrzymywać też będziesz ordery.

„Powrócimy wierni..."

Dobry dowódca powinien dbać o podoficerów. Utrata doświadczonego wojaka może osłabić twoje siły. Co prawda dowództwo przyśle na to miejsce zastępcę, ale z początku nie oczekuj po nim wiele. Grunt, że wie, z której strony działa się strzela i że nie szuka w czołgu kierownicy. Podoficerowie zyskują doświadczenie w najprostszy sposób: niszcząc jednostki wroga. Z tego powodu właśnie warto realizować więcej misji i starać się wykorzystywać głównie własne jednostki, chłopców z lokalnych garnizonów wysyłając na piwo.



Sowiecki przestarzały bombowiec zmierza nieubłaganie ku ziemi. Przeciwlotnicze działo FlaK18 było bronią godną szacunku – w pewnym momencie Niemcy zostali zmuszeni do używania go przeciwko celom naziemnym – gdyż żadna inna dostępna broń nie przebijała pancerzy brytyjskich i sowieckich czołgów.

Misje są bardzo różne pod względem komplikacji, zadań i czasu trwania. Historyczne dotyczą wsparcia dla właściwych działań, które rozgrywają się w pobliżu, lecz nie licz na to, że to twoi chłopcy wkroczą do miasta będącego celem ataku, terenem działań będą zawsze przedmieścia i okoliczne wioski. Misje losowe mogą być proste – eskortowanie konwoju w drodze do zagubionego w głuszy magazynu lub bardziej skomplikowane – eliminacja sił wroga w miasteczku i pobliskiej wiosce, przejęcie mostu kolejowego i magazynu, przy zachowaniu czujności na wypadek kontrataku stacjonującego w pobliżu zgrupowania pancernego.

Bez względu na rodzaj misji, dysponujesz jedynie rozstawionymi na początku jednostkami, czasem otrzymujesz posiłki (tylko w misjach historycznych). **Blitzkrieg** nie ma opcji budowy jednostek, dlatego każda ciężarówka w czasie akcji jest na wagę złota.

„Nie wierzcie piechocie"

Oprócz swoich jednostek, dowodzonych przez podoficerów, będziesz dysponować rozmaitymi wojskami wsparcia, zaopatrzenia oraz piechotą. Ta ostatnia nie nadaje się do realizacji zbyt wielu celów, choć za pomocą granatów jest w stanie unieruchomić czołg, ponosząc przy tym jednak spore straty.

Łukasz „Lucas" Wiśniewski

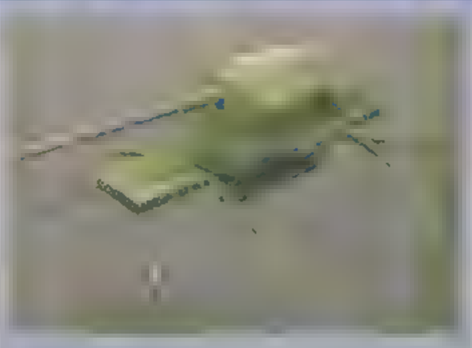
Ja i mój mały czołg

Gdy patrzę, jak moi zaopatrzeniowcy uwijają się wokół strzelających haubic, jak chłopcy przy poczciwej osiemdziesiątce ósemce w pocie czoła obracają ją w kierunku myśliwców nurkujących Iliuszyna, pikujących właśnie w stronę rozjeżdżających mur dookoła sowchozu Panter, to wiem, że jestem na froncie wschodnim i że skończyły się żarty. Dowodzenie tak małymi siłami to zupełnie inne doznanie, mogę poczuć się jak dobry oficer, dbający o swoich pancerniaków, w przerwach pomiędzy atakami na kolejne zabite dechami dziury, zapomniane przez Boga i ludzi, ale nie przez dowództwo. Coś jednak jest z **Blitzkriegiem** nie tak, czegoś tu brakuje, jakiejś iskry, tego, co sprawia, że gra przechodzi do kanonu branży, a ty zasypiasz nagle, uderzając czołem w klawiaturę, wyczerpany bezsennością i głodem.

Każda jednostka ma swój specjalny zestaw zdolności. Artyleria może kłaść ogień na domniemane pozycje wroga, załoga czołgu może go okopać i zamaskować, oficerowie mogą przez lornetkę obserwować pozycje wroga, snajperzy skradają się za linie wroga i odstrzeliwują obsługę dział, ciężarówki transportują piechotę, uzupełniają braki w amunicji i mogą obsadzać pozbawione załogi działa wroga. Jedną z najciekawszych jednostek są wozy inżynieryjne, mogące dla przykładu wykrywać wrogie miny i rozmieszczać własne,

Niekonwencjonalna myśl techniczna II wojny

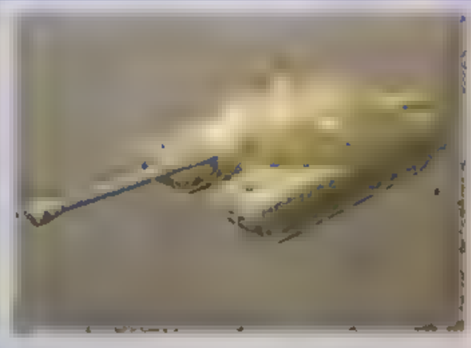
Karl – niemiecki samobieżny moździerz o kalibrze 60 cm, przeznaczony do niszczenia twierdz i bunkrów. Oddawał maksymalnie 3 strzały na godzinę. Wyprodukowano ich sześć. Poruszały się samodzielnie z prędkością 10 km/h.



TM-1-180 – sowieckie działo kolejowe strzelające pociskami o kalibrze 18 cm i wadze prawie 100 kg. Stabilność podczas oddawania strzałów zapewniały TM-1-180 wsporniki, których rozstawienie zajmowało około godziny.

Calliope – wyrzutnia rakietowa, znana też pod nazwą Goliat. Mieściła 60 rakiet, miała mniejszy zasięg od sowieckich Katiusz i słabszą celność od niemieckich Nebelwerferów, dysponowała jednakże większą siłą ognia.

Maus – najpotężniejszy niemiecki czołg, który miał odmienić losy wojny, a który nigdy nie ujrzał ognia walki. Powstały dwa prototypy „małej myszki", jak nazywał swój projekt Ferdynand Porshe, ulubiony konstruktor czołgów Hitlera.



T 28 – amerykańska odpowiedź na niemieckie czołgi, kwalifikująca się do kategorii dział samobieżnych. Ważył 95 ton i był wyposażony w cztery gąsienice (by zmniejszyć nacisk na podłoże), poruszał się z maksymalną prędkością 14 km/h.

Potężny pociąg pancerny z działem kolejowym T-1-180. Na polu tej bitwy nie ma miejsca, gdzie można by się schronić przed ogniem z tej sowieckiej grubej Swiettany o kalibrze 180 mm.

odbudowywać zniszczone mosty i budynki, naprawiać pojazdy, kopać okopy...

Wszystkie jednostki reprezentowane są przez modele, opracowywane na podstawie zdjęć i dokumentacji. Na ekranie kampanii masz dostęp do danych technicznych wszystkich pojazdów, włącznie z kalibrem broni, szybkostrzelnością, wagą i prędkością.

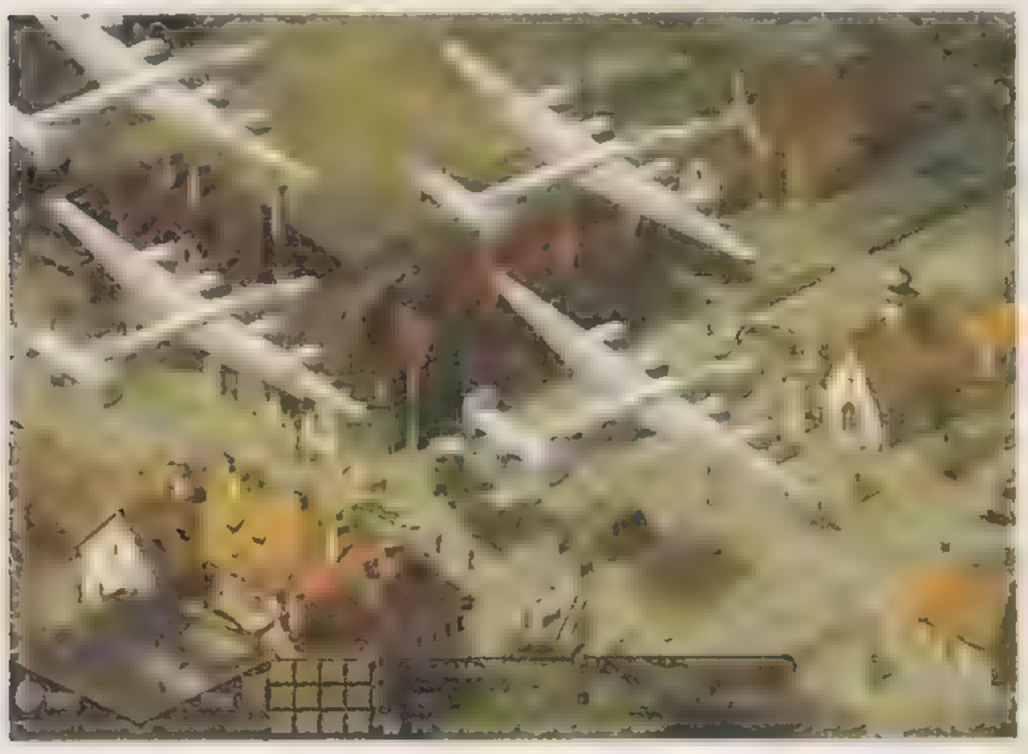
Miły dla oka jest też sposób, w jaki poruszają się jednostki – autorzy włożyli dużo pracy, aby osiągnąć realistyczny efekt.

„Słyszę szum nocnych nalotów"

Jednostki lotnicze nie są oddane pod twoją komendę, jedynie co pewien czas masz prawo wezwać wsparcie powietrzne. Możliwe typy wsparcia to: samoloty zwiadowcze, myśliwce, bombowce, samoloty szturmowe i zrzuty spadochroniarskie. Jeżeli wróg zniszczy daną jednostkę powietrzną, nie będziesz już mógł wezwać jej ponownie w czasie misji. Wezwanym samolotom wyznaczasz cel i od tej pory nie masz już wpływu na ich działania.

Tutaj pojawia się pewien problem w postaci niezbyt zaawansowanej SI gry. Ostrzelany przez artylerię przeciwlotniczą samolot nie wycofa się, tylko zawróci po kolejną dawkę ołowiu. Podobnie SI dowodzące siłami lądowymi wroga także nie zaskakuje. Po kilku godzinach gry poznasz na wylot większość algorytmów. Innym skutkiem ubocznym jest blokowanie się wzajemne jednostek i niezbyt doskonałe wyszukiwanie ścieżek, co prowadzi często do strat po twojej stronie. Ostrzeliwujący piechotę ukrytą w budynku czołg może niespodziewanie zdecydować, że gąsienice są mu właściwie niepotrzebne i podjechać pod okno po porcję świeżych granatów.

Na szczęście gra posiada opcję aktywnej pauzy, więc możesz kontrolować sytuację na froncie niemal jak w grze turowej.



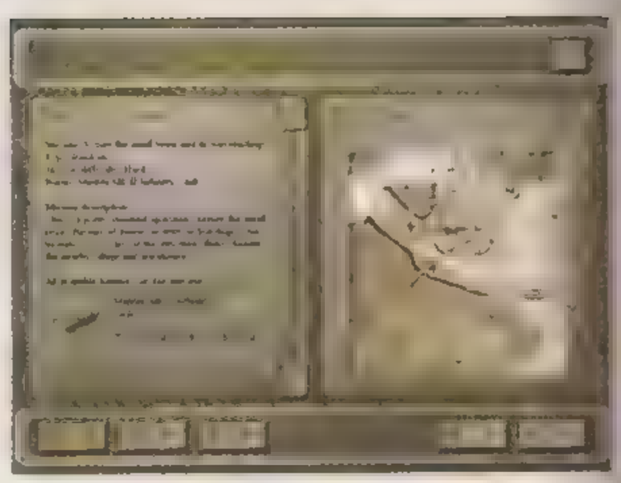
Trzeba być Amerykaninem, aby nazwać potężny bombowiec, zdolny zrównać całe kwartały miasta z ziemią, imieniem Liberator. Niemieckie siły pancerne nakryte w ruinach nie mają większych szans na przetrwanie tego nalotu.

„Przed nocą zdążymy, tylko zwyciężymy"

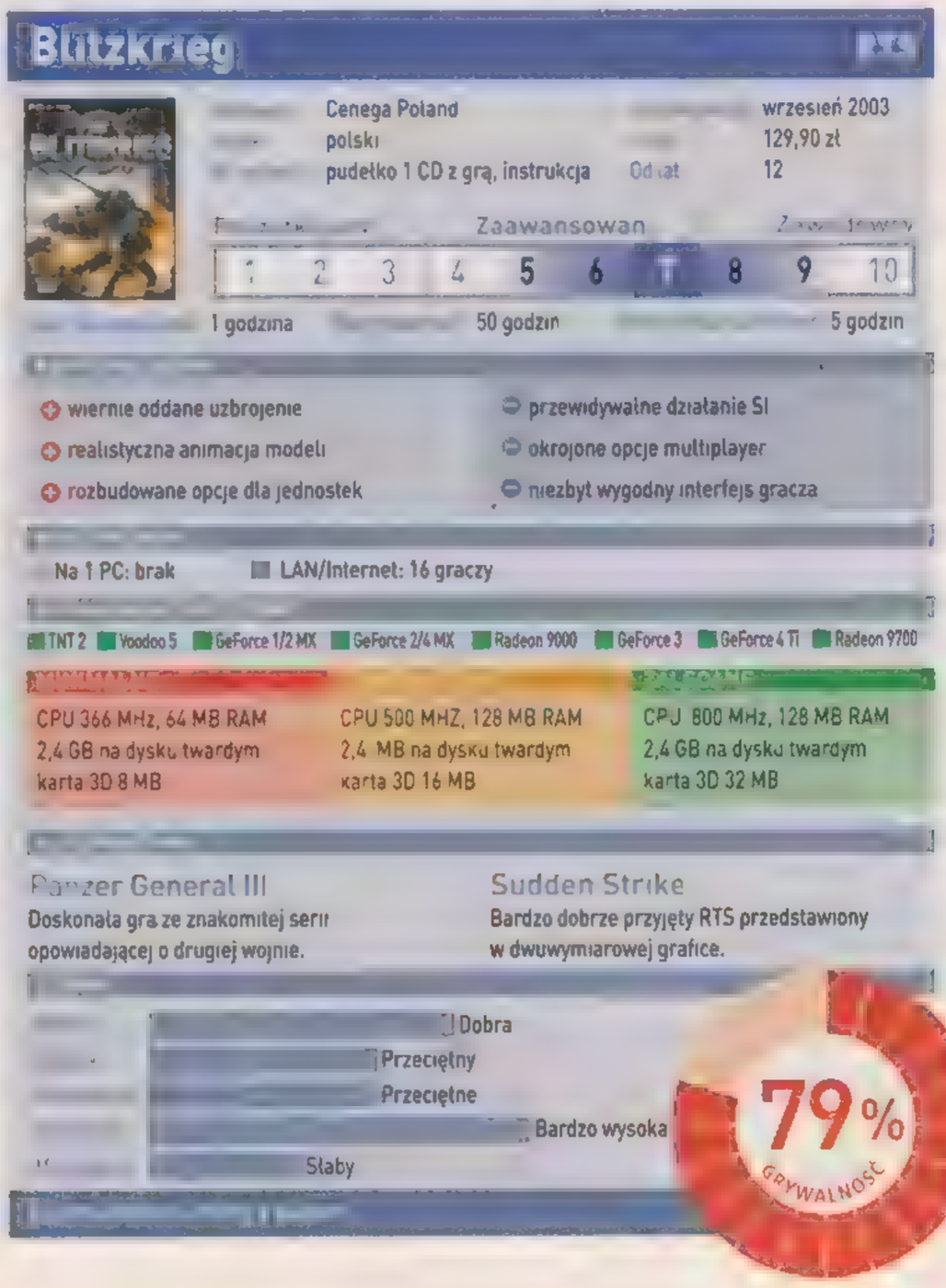
Jednym z kryteriów oceny twojej skuteczności podczas misji jest to, jak szybko usuwasz przeciwnika i, uwaga, jak często wracałeś do zapisanego stanu gry. To pomysł godny naśladowania, choć ma pewien skutek uboczny: najlepiej jest kończyć misję za jednym zamachem. Przerwa w grze i ponowne jej załadowanie obniża ci nieco punktację wynikową. Inaczej mówiąc, nie siadaj do gry, jeśli nie masz wystarczająco dużo czasu.

Wersja multiplayer jest niebywale uboga, co prawda grać może do 16 osób, ale zgrupowane one są w dwie drużyny. Nie masz wpływu na to, z jakimi jednostkami rozpoczniesz bitwę, gdyż początkowy rozkład wojsk jest zdefiniowany przez mapę. Opcja multiplayer roi się od błędów, które usunięto dopiero w wersji 1.2 (patch ukazał się wraz z premierą). Bez tego uaktualnienia nie warto też zasiadać do gry, dysponując jakąkolwiek nowszą kartą graficzną (Radeon, GF3+) – po kilku chwilach zaczyna spadać frame rate i gra zwalnia.

Być może wydawca zaczął pospieszać autorów i dlatego doskonale zaplanowany produkt trafił na rynek nie do końca dopracowany i dziurawy jak sito. Szkoda, gra zostałaby na pewno lepiej przyjęta, gdyby nie taki pośpiech.



Mapa sytuacyjna rozdziału kampanii. Widać cel główny (misja historyczna) i poboczne (misje losowe). Po lewej stronie informacja o celach zadania. Tym razem masz „zabezpieczyć" miasteczko i okolice. W zamian za to dowództwo przyzna ci możliwość wymiany jednego z czołgów na nówkę sztukę – Matyldę II.



Wielki wódz przewraca się w grobie

Napoleon

Okres wojen napoleońskich bardzo rzadko pojawia się w grach. Oprócz starych **Fields of Glory**, **Waterloo** lub **Napoleonic Wars,** nie wydano więcej tytułów o kampaniach boga wojny. Do tego grona szarżuje **Napoleon...**

ka w mieście jest tragiczna: chaotyczna i zupełnie pozbawiona dynamiki.

...ichyba podczas szarży spadł kilka razy z konia, co doprowadziło go do kalectwa. Gra pretenduje do miana **strategii czasu rzeczywistego**, ale z całej tej definicji pozostaje tylko **czas rzeczywisty**.

W rozgrywce staczasz historyczne bitwy z kampanii Napoleona w Europie. Pomiędzy poszczególnymi potyczkami oglądasz krótkie wprowadzenia historyczne. Jest to zresztą jedyny element łączący poszczególne bitwy w kampanię. W grze nie liczą się straty, nie ma znaczenia, ilu wojaków zginie w czasie pierwszej bitwy. W kolejnym starciu masz tylu żołnierzy, ilu założyli twórcy, więc o oszczędzaniu zasobów ludzkich możesz zapomnieć...

Strategia?

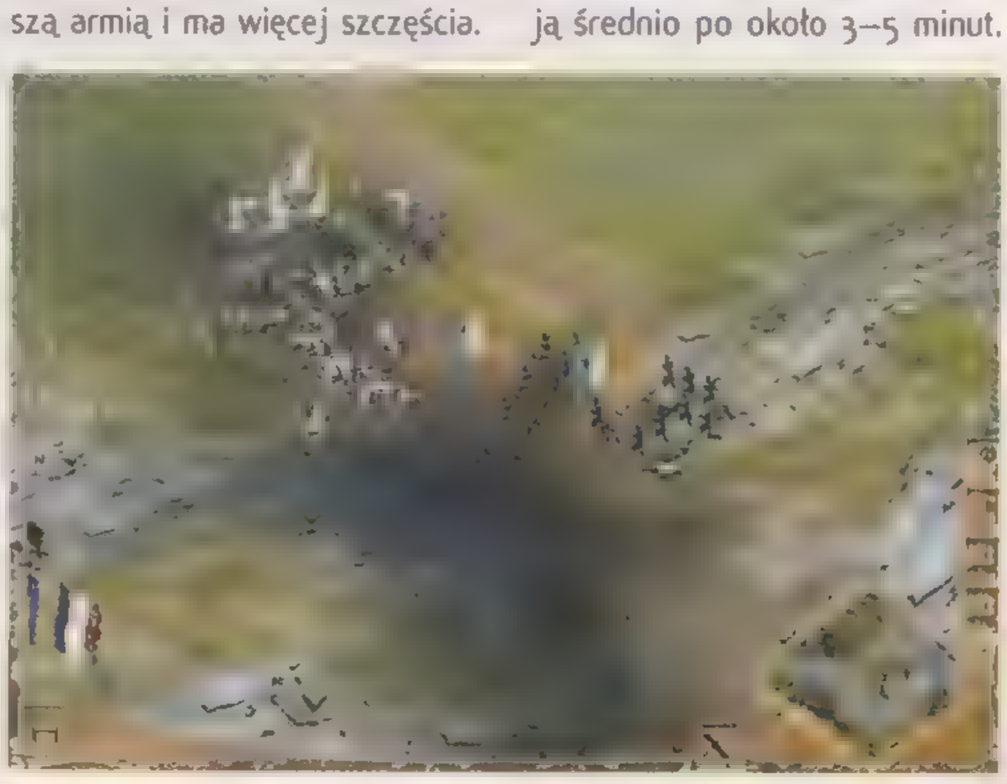
Zapomnij o strategicznym myśleniu. W czasie gry masz do wyboru raptem trzy rodzaje jednostek: piechota, konnica i armaty. Na dodatek jednostki są tępe jak noże u mnie w kuchni. Nie potrafią reagować na zagrożenia – gdy ktoś do nich strzela, cierpliwie czekają, aż wróg wybije wszystkich wojaków w oddziale. Gdy uda im się pokonać przeciwnika, bez rozkazu nie pomogą innym walczącym. Starcie wygrywa ta strona, która dysponuje silniejszą armią i ma więcej szczęścia.

Ukształtowanie terenu przeszkadza, bo armie nie potrafią się nawet wspiąć na wzgórze.

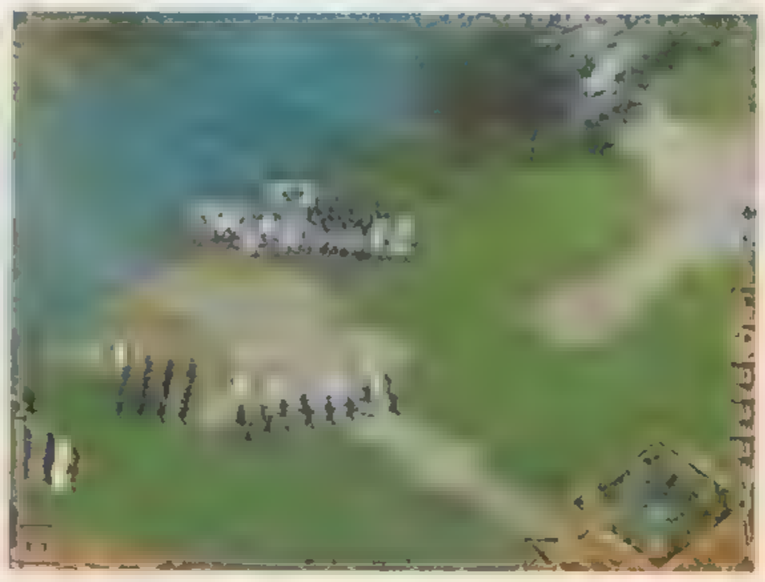
Aby nie było za łatwo, twórcy postanowili skomplikować sterowanie. Niby jest proste, ale bardzo archaiczne. Już dawno nie widziałem RTS-a, gdzie trzeba ręcznie przestawiać każdy oddział. Jakoś sobie człowiek poradzi, mając dwie jednostki piechoty i jedną kawalerii, ale postaraj się zapanować nad kilkoma oddziałami naraz. A biorąc pod uwagę „wspaniałą inteligencję" jednostek, pozostaje ci tylko płacz i zgrzytanie zębów.

Obraz po bitwie

Grafika i dźwięk są słabe. Oglądasz trójwymiarowe, ale toporne postacie żołnierzy, które poruszają się z gracją zombiaków z *Nocy żywych trupów*. Dźwięk też pozostawia wiele do życzenia. Najlepsze wrażenie robią filmy, które ilustrują przebieg kampanii. Zostały one zapożyczone z mini- serialu pod tytułem **Napoleon**. Przerywniki trwają średnio po około 3–5 minut.



Skały wyglądają ładnie, ale cóż z tego? Teren nie ma żadnego znaczenia dla losów bitwy.



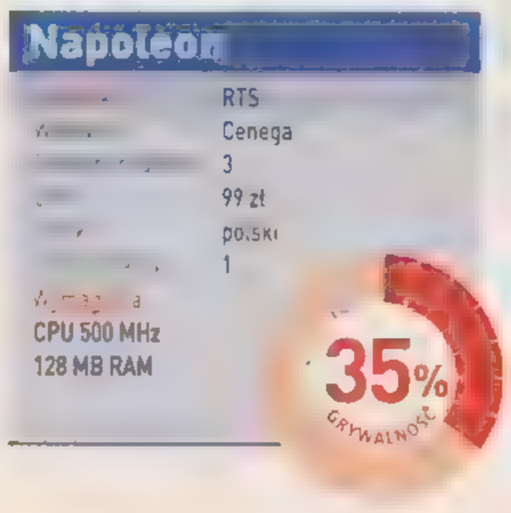
W trakcie gry piechota ustawia się w dwóch szykach: w czworoboku i linii. W sumie, po cóż ci więcej do szczęścia?

Jest to bezapelacyjnie najlepszy element gry.

Oprócz kampanii masz też dwa inne tryby: Kampanię w Europie i Bitwę. W Kampanii zajmujesz kolejne państwa i walczysz o dominację, a w trybie Bitwa staczasz potyczkę za potyczką. Oba te tryby nie poprawiają za bardzo wizerunku gry.

Polegli pod Waterloo

Radzę trzymać się od tego tytułu jak najdalej. Gra znudzi cię i zmęczy po 25 minutach rozgrywki, a jedynym elementem zachęcającym do zabawy są filmy. Mimo to myślę, że lepiej wypożyczyć sobie serial i go obejrzeć, niż grać w grę tylko po to, aby obejrzeć przerywniki filmowe. Ocena 35% jest sumą 10% dla gry i 25% dla filmów. IKV



300 lat historii w pigułce

American Conquest

Tym razem do Ameryki wybierzesz się na czele awanturników i konkwistadorów żądnych sławy i indiańskich bogactw. Zdobędziesz kolonie i pokonasz rywali.

Fakty
- 300 lat historii
- 8 kampanii
- 12 grywalnych nacji

Świat kręci się coraz szybciej. Zdarza się, że gra w pół roku po premierze trafia do taniej serii wydawniczej, po czym zaczyna się ją nazywać klasyką. Naszym zdaniem, aby zyskać miano klasycznej, potrzeba trochę więcej niż hasła marketingowe. Całkiem niedawno, bo zaledwie pod koniec 2001 roku, ukazała się gra nieznanej wtedy ukraińskiej firmy GSC Game World. **Cossacks: European Wars**, bo o niej mowa, zdobyła sobie duże grono zwolenników. Powstały dodatki, a na sieci boje na wymęczonym wojnami Starym Kontynencie trwają po dziś dzień. Pozycję taką jak **Cossacks** można dzisiaj z powodzeniem nazwać klasyczną. Trwają pracę nad zainspirowaną dokonaniami Napoleona Bonaparte częścią drugą, a tymczasem na fali popularności jedynki powstał **American Conquest**.

W czasie bitwy oddziały przyjmują różne szyki. Oto starcie Anglików i Francuzów, którzy, jak widać, bardzo się nie lubią.

Powrót do przeszłości

Na świecie nadal toczą się spory o to, kto zorganizował pierwszą wyprawę do Nowego Świata. Ty jednak zaczynasz grę jako Krzysztof Kolumb finansowany przez koronę hiszpańską. Pierwsza misja rozpoczyna się w 1492 roku, kiedy odważny podróżnik ląduje na wyspie z garstką wojska. Następny widok to uciekający w popłochu Indianie. Musisz się osiedlić, doprowadzić do wzrostu populacji chłopów i ruszyć dalej. Początki są jak zwykle trudne.

Przedział czasowy

Na grę składa się osiem kampanii. W pierwszej wcielisz się w Kolumba. Następna opowiada o niszczycielskiej wyprawie Pizzaro oraz upadku Imperium Inków. Kolejne umożliwiają wzięcie udziału w walkach pomiędzy Anglikami i Francuzami o terytoria północnoamerykańskie, zmagania z kolonizatorami oraz uczestnictwo w wojnie Amerykanów o niepodległość. Niektóre z tych konfliktów będziesz mógł obejrzeć z obu stron. Jak widzisz, fabuła **American Conquest** obejmuje lata 1492–1813. Może to nie **Civilization**, ale i tak kawał czasu.

Sorry, Winnetou

Gra toczy się na obu kontynentach amerykańskich. W **American Conquest** występuje 12 grywalnych nacji. Miejscowi to Aztekowie,

Tak wygląda kolonialne miasto w późniejszej fazie rozbudowy.

Marcin „Siwy" Pietrak

Jak z amerykańskiej czytanki

Dzięki **American Conquest** przeniesiesz się w czasy wielkich odkryć geograficznych i będziesz mógł zmienić historię. Gra jest ciekawa i pozbawiona bezsensownych, a typowych dla RTS-ów rozwiązań. Moim skromnym zdaniem twórcy tym razem wyraźnie celowali w rynek amerykański. Tam młodzież niewiele wie o wojnach na Starym Kontynencie, a o walce o niepodległość USA uczy się już małe dzieci. Nam, Europejczykom, pozostaje czekać na drugą część **Kozaków**.

Inkowie, Majowie, Indianie Pueblo oraz znani z niezapomnianych książek Karola Maya Irokezi, Delawarowie, Huroni i Siuksowie. Na gościnne występy przyjeżdżają Anglicy, Francuzi i bogobojni Hiszpanie. Nową nacją powstałą w tym czasie są oczywiście Amerykanie. Każda z frakcji dysponuje innymi jednostkami, a architektura budynków różni się w zależności od ich kultury. Przykładowo, świątynie Majów to piramidy, natomiast miejsca kultu religijnego Hiszpanów to barokowe kościoły. Strony konfliktu mają również inne drzewka technologiczne.

Cieszą zróżnicowanie i dynamika misji. Pomijając polecenia typu zwiększ populację i znajdź surowce, zadania są całkiem ciekawe. Znajdziesz tu typowe dla RTS-ów podbijanie wrogich terytoriów i odpieranie ataków przeciwników. Rzadziej spotykane w tego typu grach są scenariusze polegające na eksploracji mapy albo znajdywaniu sojuszników.

Tak wygląda glowna plansza gry – setki i tysiące jednostek, starcia w czasie rzeczywistym i krwawe bitwy.

Prawie zwykły RTS

Grając w **American Conquest**, początkowo poczujesz się jak w klasycznym RTS-ie. Jednak pierwsze wrażenie szybko minie. Tu nie wystarcza produkcja jednostek na skalę przemysłową i zasypywanie nimi przeciwnika. Każdy aspekt rozgrywki jest zbalansowany i ściśle związany z innym. Musisz dbać o opracowywanie nowych wynalazków. W grze występuje sześć rodzajów surowców. Jeżeli nie zadbasz o wyżywienie i opłacenie najemników, pożegnaj się ze zwycięstwem. Jednostki, które odniosły porażkę na polu walki, mają niższe morale, co powoduje, że pierzchają przy każdej niemal sposobności do ucieczki. Z drugiej strony, żołnierze z wysokim współczynnikiem morale potrafią wytrzymać większe straty we własnych szeregach i nie cofnąć się o krok. Możliwe jest też zawieranie sojuszy. Wystarczy zjednać sobie indiańskie plemiona i już wróg ma kłopoty.

16 000 jednostek na mapie

W grach strategicznych najważniejszy aspekt rozgrywki to walka. Nie inaczej jest w **American Conquest**. W odróżnieniu od większości RTS-ów, możesz obejrzeć do 16 000 jednostek na mapie. Nie jest tak od samego początku gry, ale taka liczba chłopów walczących na śmierć i życie robi wrażenie. Jedyną wadą tak monumentalnych bitew są trudności ze sterowaniem. Specyfika interfejsu wymaga dokładnego nakierowania kursora na jednostkę, a w tłoku nie jest to łatwe. Do tego można dodać trudności związane z ukształtowaniem terenu oraz roślinnością. Szczęśliwie żołnierzy można grupować w oddziały.

Wysłużony silnik

Jakby to sformułować, aby nikogo nie urazić? Już **Cossacks** nie wyglądała dobrze, a trochę czasu minęło. **American Conquest** korzysta z tego samego silnika. Grafika nie razi po oczach, ale piękną nazwać jej nie można. Silnik jest w stanie wyświetlić dużą liczbę jednostek. Jednak aby w pełni cieszyć się grą, trzeba zmieniać opcje graficzne.

To co najlepsze

Jednym z powodów, dla których Kozacy spotkali się z tak owacyjnym przyjęciem, był więcej niż dobry tryb wieloosobowy. W **American Conquest** jest multiplayer obsługujący do siedmiu graczy. Twórcy dołączyli do gry edytor map, co niechybnie wydłuży żywotność opisywanego produktu. SWY

Niby nic nowego, a wciąga jak zwykle

Age of Wonders Shadow Magic

Kolejna część sławnej turówki okazuje się jedynie rozbudowaną kampanią. Na szczęście rozgrywka jest ciekawa.

Fakty
- 19 scenariuszy i kampania
- 12 ras
- 70 bohaterów

Mam przyjemność oznajmić, że na rynek wkracza trzecia część Age of Wonders. Zaraz, zaraz... Czy to na pewno jest część trzecia? Wszak w tytule nie ma trójki. Jeśli uznać ów chwyt za celowy, to mamy do czynienia ze sprytnym posunięciem twórców: gra wygląda tak samo jak przedtem, a w mechanice nic się nie zmieniło. Dodano jednak tyle nowości, że jak na dodatek do podstawki jest ich aż za dużo. Przy tym Shadow Magic nie wymaga pełnej wersji gry i instaluje się niezależnie.

Zdaje się, że właśnie zostało odkryte brakujące ogniwo w teorii ewolucji między pełną wersją gry a dodatkiem. Cóż to zatem za stworzenie? Zobaczmy!

Dla przypomnienia

Świat Age of Wonders pod wieloma względami przypomina znaną serię Heroes of Might & Magic. Jednak naczelne miejsce przypada w nim potężnym magom, którzy walczą między sobą o panowanie nad baśniową krainą. Każdy z czarowników stoi na czele grupy śmiałków i armii złożonych z mitycznych bestii oraz fantastycznych stworów. Całe to towarzystwo zdobywa doświadczenie, awansuje i rozwija się. Magowie i bohaterowie wspierają się także czarami oraz magicznymi przedmiotami. Mag zwykle siedzi na swej stolicy, panuje i rzuca potężne czary. Im więcej ma w królestwie wysoko rozwiniętych miast, tym większe i potężniejsze staje się jego państwo i tym więcej wojska może wyszkolić.

Wcielasz się właśnie w takiego potężnego czarownika. Walczysz i innymi magami, zawierasz sojusze, rozbudowujesz miasto oraz zdobywasz coraz to nowe grody. I tak to się kręci. W dodatku, w przeciwieństwie do Heroesów, w Age of Wonders możesz mieć pod kontrolą dowolną liczbę drużyn.

Osoby dramatu

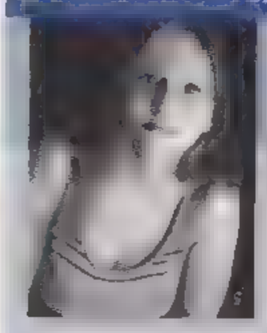
W Shadow Magic, w przeciwieństwie do poprzedniej części gry, położono duży nacisk na scenariusz. Nie ma już tak, że bijesz się pod byle jakim pretekstem. Walkę prowadzisz w słusznej sprawie, a także zaczynasz przeżywać przygody, które przypominają zlecenia z popularnych gier fabularnych. Jest mnóstwo dyplomacji i opcji wyboru sojuszy. Twoje wojsko i napotkane osoby odzywają się do ciebie częściej niż w poprzednich edycjach gry. Zdarzają się też zabawne niespodzianki, zadania i dodatkowe przygody.

Kampania, w której bierzesz udział, jest rozbudowana. Tradycyjnie już prowadzisz kolejno różnych magów, każdego przez mniej więcej trzy misje. Ze scenariusza do scenariusza przenoszą się oni wraz z dotychczasowymi bohaterami, czarami, przedmiotami i zdobytym doświadczeniem. Po zwycięstwie w misji możesz wybrać między prowadzeniem dwóch magów. W ten sposób wpływasz na kolejność rozgrywanych scenariuszy. Należy w tym

Grafika jest baśniowa i klimatyczna. To nie Herosi IV, nie zobaczysz tutaj [illegible] czy obrzydliwych i niedopracowanych miast. Tak jak w każdej turówce, twoi bohaterowie [illegible] potwory i często dostają [illegible].

Obwarowane barierą antymagiczną miasto Cienia jest bardzo trudne do zdobycia, lecz za to ładnie komponuje się z ponurym i strasznym otoczeniem. Niestety, planszom z Shadow Magic daleko jest do niesamowitych map i widoków z Disciples 2

Malwina „Mal" Kalinowska



Zagrać się na śmierć

Pomimo słabego systemu walki, **AoW** należy do gier, które pochłaniają mnie na długie tygodnie. Kampania w nowej edycji jest na tyle trudna, że działa na ambicję. Od kiedy wpadła mi w ręce, chodzę spać o piątej rano. Jeszcze tylko ta jedna bitwa. Jeszcze tylko sprawdzę, co jest za tą górką... Wpadłam w nałóg, z którego może wyzwolić mnie jedynie inna gra. No tak, z uzależnienia w uzależnienie...

miejscu zaznaczyć, że są to całkiem nowi czarodzieje, stworzeni specjalnie na potrzeby tej kampanii. W poznawanych krainach spotkasz szajkę znajomych z poprzednich edycji: Karissę, Anona, Fangira i innych wraz z ich starymi przywarami i animozjami. Ale pojawił się także zupełnie nowy znajomy...

Czarofobia stosowana

Kluczowa postać i oś całej intrygi to mag Phobius. Należałoby raczej powiedzieć, że jest przyczyną zamieszania, bo charakter ma paskudny i silnie konfliktowy, ale bez niego nie byłoby całej opowieści.

Phobius nie jest, jak można by się spodziewać, jakimś mrocznym lordem. Ot, tęgawy facet w średnim wieku o zarozumiałym wyrazie twarzy. Nie dowodzi też demonami i smokami tylko ludźmi, a jego ziemie to nie spopielona kraina, ale żyzne pola, młyny i porządne uprawy. O właśnie: młyny. I kopalnie. Bogaty jest, łajdak.

Chociaż wcześniej magowie z różnych samolubnych pobudek walczyli między sobą, to teraz wprost oniemieli w obliczu niewyobrażalnego egoizmu tego koleżki. Problem z Phobiusem polega na tym, że nie znosi on używania magii, co nie przeszkadza jemu samemu szastać nią na lewo i prawo. Jest zdania, że tylko on może używać czarów. Jakby tego było mało, Phobius okazuje się strasznie ekspansywny. W niemal każdej misji włada ogromnymi połaciami ziemi. Ku twemu utrapieniu, armie Phobiusa grasują w dużych stadach i zajmują co popadnie. Na olbrzymich połaciach objętych jego magią szaleją zaś bardzo wredne czary, które mocno utrudniają życie najeźdźcom.

I jak tu takiego lubić?

Robi się tłoczno

Do znanego już świata AoW dodano trzeci obszar. I to jest główna, tytułowa niespodzianka **Shadow Magic**. Oprócz powierzchni i podziemi jest teraz także wymiar Cienia. To osobna kraina, do której można się dostać tylko przez specjalne teleporty. W kolorycie Cienia dominują czerń, ponury fiolet i zimny błękit. Wszystko wygląda tutaj na chore, zatrute, powyginane i spaczone. W pewnym sensie takie właśnie jest. Ten, kto się szwenda po Cieniu, powinien zjadać co pewien czas lecznicze ziele, które na szczęście rośnie w tym paskudnym Mordorze. W Cieniu dobrze czuje się rasa Demonów. Jest to zupełna nowość. Frakcja owa ma także swoje miasta. Rozmieszczone są również na powierzchni, więc można powiedzieć, że Cień rozprzestrzenia się na resztę świata, ale z kolei do niego samego nic nie może przeniknąć.

Obleganie miast wieloma jednostkami wymaga ciągłego przesuwania mapy i skupionej uwagi. Zwykle trudno jest odróżnić walczące jednostki.

Demony Cienia żywo przypominają zmutowane robactwo: są wśród nich całkiem ładne, choć ogromne ważki, ale i obrzydliwe larwy. Tymi pokrakami gra się przyjemnie, ponieważ mają ciekawe zdolności. Na przykład Harvester wygląda jak przerośnięty chrząszcz z pomarańczowym, wzdętym nieapetycznie podgardlem. Ten żuczek lubi połykać wrogów w całości. Gdy mu się taka sztuczka uda, wydaje na świat małą larwę plującą jadem. Pamiętaj zatem, aby nie dowodzić Demonami Cienia bezpośrednio po obiedzie, a wszystko będzie dobrze.

Świat gry zaludnił się jeszcze bardziej, ponieważ dodano rasę o nazwie Syrons. Jej przedstawiciele to blade istotki o minach wróżących jednak podstępnych cwaniaków.

Wśród nowości znajdziesz też dodatkowe potwory, kilka nieznanych dotąd punktów rekrutacji istot, nowe przedmioty magiczne i oczywiście czary. Z kolei w miastach zbudujesz nowe obiekty i budowle.

Grać czy nie grać?

Jeśli już kręcić nosem nad grą, to przede wszystkim można pokrytykować przebieg walk. Niczego tu nie ulepszono, a należało spróbować. Jednostki są małe, a obszar bitewny z reguły tak duży, że nie mieści się na ekranie. Trzeba przesuwać obraz, aby zobaczyć wojsko stojące dalej. Tylko na minimapie, którą litościwie

dołączono, widać na pierwszy rzut oka, które wojska należą do ciebie, a które do przeciwnika. Zresztą mapka przedstawia jedynie sytuację taktyczną i rozmieszczenie oddziałów. W praktyce tłok bitewny nie pozwala żadną miarą odróżnić jednych od drugich, póki nie klikniesz na istotę i nie przeczytasz do kogo należy. Inną metodą jest próba wydania rozkazu, jeszcze inną klikanie na strzałkę „następna jednostka". Po prostu zawracanie głowy! Niestety, program nie jest na tyle inteligentny, aby można mu było zawsze bezpiecznie powierzać automatyczne kierowanie potyczką.

Kolejny spory problem to rozmiary map oraz znikoma liczba punktów teleportacyjnych i „przyspieszających drzew", czyli specjalnych lokacji, dzięki którym dostajesz dodatkowe punkty ruchu. Mija wiele tur, nim doprowadzisz wojsko na miejsce przeznaczenia, a drzewa stoją często złośliwie o pół kroku za daleko, nie wspominając już o tym, że nigdy nie ma ich przy drodze. Ma to zasadnicze znaczenie dla przebiegu rozgrywki i wygląda, że to celowy zabieg twórców gry. Niestety, bardzo irytuje on w czasie rozgrywki.

Szkoda też, że głównej mapy gry nie da się obracać ani dokonywać zbliżeń. Grafika pozostała wprawdzie niezmieniona – tak jak w poprzednich częściach oglądasz zatem płaską mapę w rzucie izometrycznym, ale plansza jest ładna i dopracowana w szczegółach. Chciałoby się jednak czasem obejrzeć z bliska jakiegoś efektownego potwora, miasto, las albo górę.

Można się przyczepić też do trybu zapisywania gry. Zapis automatyczny jest wykonywany na końcu każdej tury. Wówczas większość jednostek wyczerpała już swój ruch i wczytanie niewiele daje. Przydałby się też zapis początkowy poprzedniej tury. Poza tym zapisów nie da się kasować, tak jak w innych grach. Jeśli nie pousuwasz ich sam z dysku, to pod koniec kampanii możesz dysponować tak długą listą, że każde wczytanie zachowanego stanu rozgrywki z końca listy zajmuje masę czasu. Wad jest akurat tyle, aby trochę odjąć od oceny grywalności. Co ciekawe, gra jest tak dopracowana od strony technicznej, że praktycznie nie ma błędów! W dzisiejszych czasach to rzadkość, prawdziwy dinozaur. Wyjątkiem potwierdzającym regułę są tylko bardzo drobne usterki w edytorze kampanii.

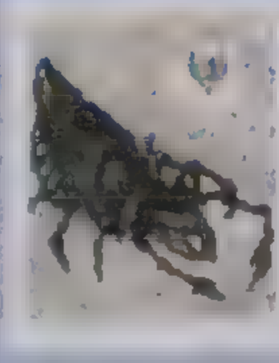
Demony Lloreda

Larva

Atak	5
Obrażenia	5
Obrona	5
Odporność	6
Zdrowie	6
Ruch	28

Spawn

Atak	6
Obrażenia	5
Obrona	8
Odporność	8
Zdrowie	12
Ruch	28



Bombard

Atak	0
Obrażenia	0
Obrona	8
Odporność	8
Zdrowie	12
Ruch	28

Stag Mount

Atak	9
Obrażenia	8
Obrona	8
Odporność	8
Zdrowie	16
Ruch	36

Skimmer

Atak	10
Obrażenia	7
Obrona	8
Odporność	9
Zdrowie	14
Ruch	40

Spirit

Atak	12
Obrażenia	8
Obrona	10
Odporność	10
Zdrowie	14
Ruch	36

Harvester

Atak	12
Obrażenia	10
Obrona	10
Odporność	10
Zdrowie	26
Ruch	28

Brain

Atak	10
Obrażenia	6
Obrona	10
Odporność	18
Zdrowie	20
Ruch	28

Lord

Atak	17
Obrażenia	14
Obrona	16
Odporność	13
Zdrowie	30
Ruch	28

Od czasu do czasu trafia się drobne zadanie lub przygoda niezwiązana bezpośrednio z celem misji.

AoW: Shadow Magic — Strategia turowa

Play it!
angielski
1 CD z grą, instrukcja

nieznana
nieznana
12

Zaawansowani — Zawodowcy

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 godzina — około miesiąca — Rozgrywka multiplayer nie testowana

- trudne, wciągające misje
- sporo nowych istot
- nowy wymiar
- tłok bitewny utrudniający orientację

Na 1 PC: 1 gracz — LAN/ Internet: 8 graczy

TNT 2 — Voodoo 5 — GeForce 1/2 MX — GeForce 2/4 MX — Radeon 9000 — GeForce 3 — GeForce 4 Ti — Radeon 9700

MINIMALNE		ZALECANE
CPU 450 MHz, 128 MB RAM	CPU 800 MHz, 128 MB RAM	CPU 800 MHz, 192 MB RAM
900 MB na dysku twardym	900 MB na dysku twardym	900 MB na dysku twardym
karta graficzna 3D, 16 MB	karta graficzna 3D, 16 MB	karta graficzna 3D, 16 MB

Heroes of Might and Magic III
Bohaterowie i ich wojsko podbijają baśniowy świat fantasy. Uwaga! Gra wciąga.

Disciples 2
Mroczny i wciągający świat, w którym zmagają się ludzie, krasnoludy, potępieni i nieumarli.

Świetna
Dobry
Świetne
Wysoka
Nietestowany

85% GRYWALNOŚĆ

Przygodówki

Malwina Kalinowska

Oj, skromnie tym razem, skromnie. Najwyraźniej przygodówki wyjechały na wakacje i dotąd nie wróciły. Nazwijmy rzecz po imieniu: gatunek jako taki z wolna wymiera, a co za tym idzie, również ten dział w GameStarze ukazuje się rzadko i w uszczuplonej formie. Na szczęście jest jeszcze niewielka nisza gier przygodowych dla najtwardszych wielbicieli gatunku i na razie na rynku jeszcze przygodówki są – należy zatem o nich pisać, zwłaszcza że niektórych tytułów nie sposób pominąć.

Wiadomo już, że prace nad polską wersją **Syberii 2** idą pełną parą i gdy tylko firma Cenéga, jej dystrybutor, przeprowadzi najważniejsze tłumaczenia, test gry ukaże się w tym dziale. Wprawdzie nie ma jeszcze zatwierdzonego oficjalnie terminu premiery na polskim rynku, ale od listopada można już szukać tego przeboju w sklepach.

W tym numerze prezentujemy tylko jedną przygodówkę: nieco kontrowersyjną **Salammbo** o niesamowitej grafice i ciekawych inspiracjach. Rzecz jest niezła, choć dziwaczna i łącząca kilka gatunków. Choćby z tego względu zasługuje na chwilę uwagi.

Przygodówki

Post Mortem	przygodówka	4/2003	83
Szymek Czarodziej (Simon the Sorcerer 3D)	przygodówka	2/2003	80
Salammbo	przygodówka	6/2003	80
Casanova	przygodówka	4/2003	50
Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem	point & click	2/2003	45

Przygodówki – na to czekamy

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	Revolution Software	II połowa 2003
Fenimore Fillmore The Westerner	Revistronic	IV kwartał 2003
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	IV kwartał 2003

W skrócie

Powrót z głębin
Ostatni dzień sierpnia to data ukazania się **Sekretu Nautiliusa**, gry opartej na twórczości Juliusza Vernego.

Egipski trop
Na wrzesień Cenega zapowiada premierę **Amenophis**. Jest to opowieść detektywistyczna, której akcja rozgrywa się w środowisku archeologów.

Egipski trop II
Kolejna gra o wykopaliskach w Egipcie ukaze się u nas w październiku i nosi tytuł **Omega Stone**.

Starożytność oczyma zblazowanych Francuzów

SALAMMBÔ

Jesteś niewolnikiem, a zanim poczujesz smak prawdziwej wolności, w pocie czoła napracujesz się, aby ją zdobyć i nacieszyć się nią do woli.

Przygodówki bywają takie słodkie. Występuje w nich jednoznaczne Zło, któremu zawsze przeciwstawia się szlachetny bohater. Rozgrywka często ma miejsce w cudnych plenerach, a nasz dzielny heros lub heroina napotykają piękne postacie.

Z tym twierdzeniem, rzecz jasna, można się nie zgodzić. Wszak taki **Szymek Czarodziej** to wredny egoista, a z kolei przygodówki ze stajni Microids słyną z mrocznego klimatu. Jednak pomimo tego, **Salammbo** już na pierwszy rzut oka wyróżnia się spośród innych gier przygodowych; właśnie dzięki bohaterowi i otoczeniu, w którym się obraca. Warto zatem dokładnie przyjrzeć się wszystkim aspektom tej gry i zbadać, czy to rzeczywiście nowość, czy też ciągle ten sam cukierek, tyle tylko że w innym papierku.

Od pisarza do gracza

Fabuła gry powstała na motywach XIX-wiecznej powieści Gustawa Flauberta. Tytuł pozostał ten sam, akcja nawiązuje do literackiego oryginału i kluczowe postacie również pozostały nie zmienione... z wyjątkiem jednej. Ta ostatnia osobistość, to główny bohater gry: zbiegły niewolnik Spendiusz, w którego się wcielasz. Sterując tym herosem, rozwijasz akcję, pośredniczysz pomiędzy głównymi postaciami dramatu i scalasz całą opowieść, stając się jej osią. To ciekawe i rzadko spotykane rozwiązanie.

Nie, to nie jest zła czarodziejka z gry Nox tylko piękna kapłanka Tanit.

Ucieczka z więzienia. Znalezioną kością należy po prostu zdzielić strażnika w łeb.

Gra zaczyna się klasycznie – szybką ucieczką z kazamatów. Niestety, radość z odzyskanej wolności jest krótka. Wydostajesz się z podziemi, a wokół pełno wojska i obywateli Kartaginy. Każde spotkanie z nimi grozi straszną karą lub powrotem w niewolę. Bezradny zbieg nie ma innego wyjścia, jak poszukać sobie obrońcy. Pierwszą osobą, jaką spotyka, jest tytułowa bohaterka – Salammbo, piękna i dumna kapłanka, córka Hamilkara – władcy Kartaginy i bogini Tanit. Spostrzegłszy ukrywającego się Spendiusza, dama postanawia wykorzystać go jako posłańca – a jest to posłanie (w przygodówce nie mogło być przecież inaczej) miłości.

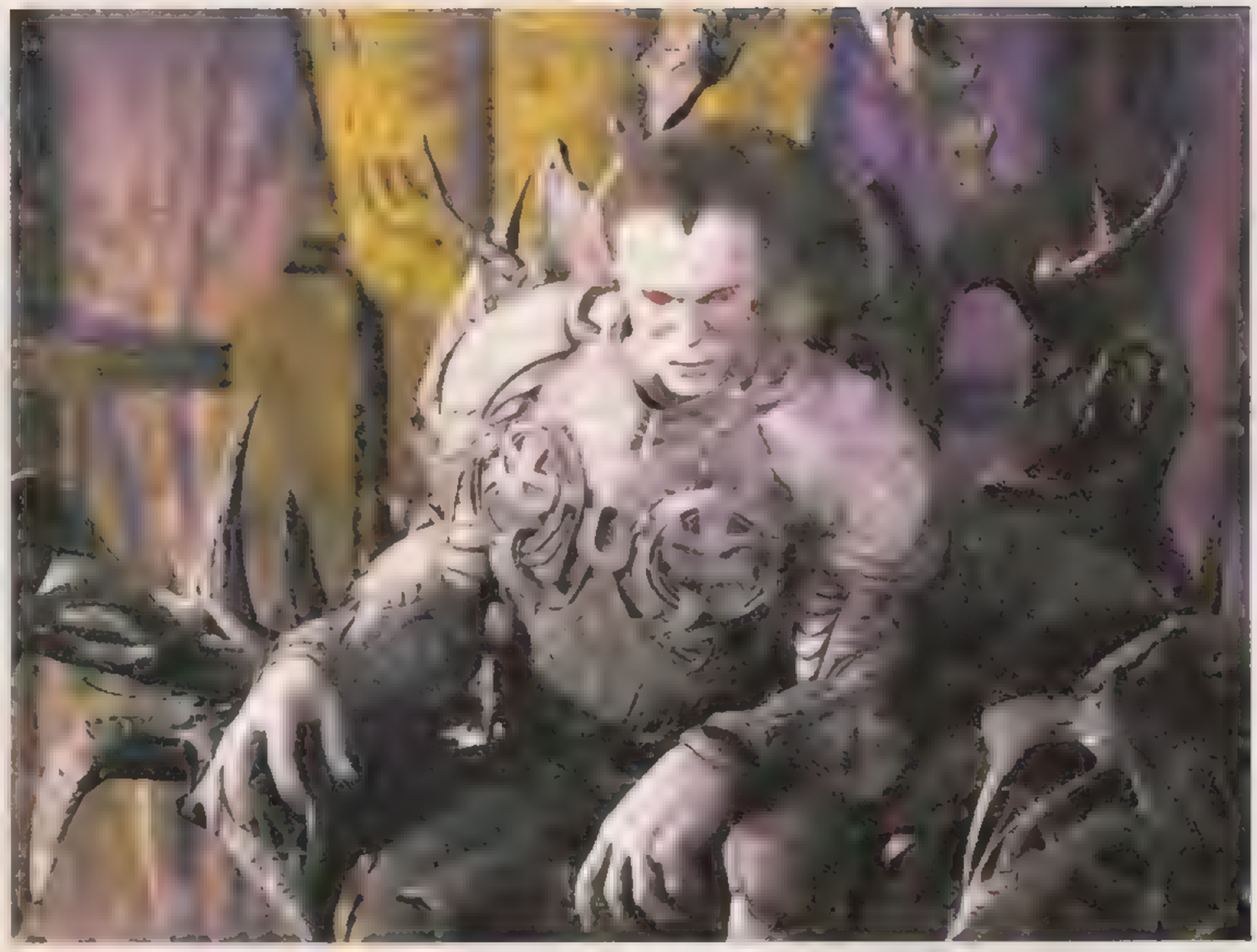
Spendiusz w te pędy udaje się zatem do ponurego Matho, przywódcy najemników, aby przekazać mu cenny dar, a także wiadomość od stęsknionej kapłanki Salammbo.

W ten właśnie prosty sposób twój bohater zostaje zaplątany w sam środek intrygi, która przede wszystkim dzięki jego obecności rozwija się nieco inaczej niż w książce. Ale kto wie, czy nie ciekawiej. Powieściowy Matho sam zwabia do siebie Salammbo, kradnąc ze świątyni święty welon, a kapłanka jest gotowa poświęcić nawet własną cześć, aby tylko odzyskać ten bardzo cenny magiczny przedmiot.

Nowe spojrzenie na starożytność

Cała historia rozgrywa się podobno w starej, dobrej Kartaginie w 264 roku p.n.e., czyli w trakcie wojen punickich. Wokół miasta rozłożone są obozy wojsk najemnych, gdzie można spotkać

najróżniejsze plemiona z Afryki i Europy, jak również takie, o których historykom nigdy się nie śniło. Niestety, prawda jest smutna: gra mogłaby rozgrywać się równie dobrze na Marsie, a bombardowanie gracza jakimiś datami i historycznymi terminami jest pozbawione sensu. Wszystko dlatego że twórcy gry popuścili wodze wyobraźni i postawili na „fantastyczny klimat". Czyli zamiast klasycznej Kartaginy, którą znasz z filmów i lekcji historii, zaserwowali ci świat, którego realia nie mają nic wspólnego ze znaną starożytnością, a stworzenie tego wybitnie wysmakowanego, artystycznego designu powierzono Philippe Druilletowi, mistrzowi dziwnych rysunków. I tu pojawia się dylemat. Jeśli ktoś Druilleta lubi, to będzie zachwycony: świat gry przypomina krainę z mrocznej fantasy. Część postaci wygląda przerażająco, mają ponure tatuaże, wymyślne ozdoby i... jednolicie czerwone oczy. Zwierzęta juczne to stwory rodem z *Gwiezdnych Wojen*. A zatem mówiąc krótko – realia historyczne nie mają nic wspólnego ze starożytną Kartaginą. Można się też zastanawiać, jak (obowiązkowo piękna) Salammbo mogła pokochać tak koszmarnego upiora – Matho. Sam Spendiusz wygląda na ponurego drab spod ciemnej gwiazdy, ale nie znając jego historii, można spodziewać się, iż rzeczywiście jest opryszkiem. W końcu wszystkiemu co robi przyświeca tylko jeden, czysto osobisty, cel.



Ukochany Salammbo, przywódca [illegible] – poznajemy to po symbolu na czole.

Najlepiej do starożytności przystaje architektura, zwłaszcza że Kartagina została zburzona, zanim twórcy gier zdążyli się jej przyjrzeć. Wykreowane przez Philippe Druilleta scenerie są mroczne, nastrojowe i bardzo sugestywne. Wspaniałe zachody słońca na chmurnym niebie zachwycają i dodają tajemniczości krajobrazowi kamienistej pustyni i intrygującego miasta. Wszystkie te szczegóły oglądasz oczyma bohatera. Jego samego widzisz rzadko – i całe szczęście. Płaskie tła są odrobinę zbyt widoczne i niestety znacznie obniżają przyjemność płynącą z rozgrywki.

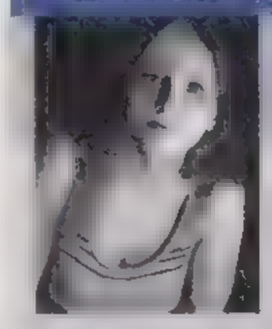
To nie jest demon z Planescape: Torment tylko wierzchowiec, który służył starożytnym Kartagińczykom. Proszę, czego to się człowiek dowiaduje po latach.

Graj, muzyko!

No dobrze, gra jak wygląda, tak wygląda: jednym się podoba, innym mniej, ale czy w to da się grać? Ależ jak najbardziej! W **Salammbo** każda decyzja wymaga pomyślunku, a mało co przychodzi samo z siebie. Tak jak zwykle w przygodówce, trzeba troszkę pokombinować i skojarzyć fakty. Każdej rzeczy warto się przyjrzeć. Powinieneś pamiętać, że jeden nierozważny krok prowadzi do śmierci bohatera. Na szczęście twórcy przewidzieli reakcję zirytowanego gracza, który jest w takich sytuacjach zmuszony do odgadywania wszystkich zagadek, które przeszedł od ostatniego zapisu rozgrywki, i oszczędzili mu tej przykrości. Po każdej porażce Spendiusz zostaje wskrzeszony na chwilę przed podjęciem niebezpiecznych działań. W grze jest sporo zadań, akurat nie za trudnych i nie za łatwych – takich w sam raz.

Niektóre zagadki zawierają element zręcznościowy. Podobnie jak w innych grach, tak i tutaj połączenie gatunków wychodzi całości na dobre. Rzadkością w grach przygodowych są też bitwy, a tymczasem w **Salammbo** elementy militarne zaczynają odgrywać niebagatelną rolę. Wprawdzie nie spodziewaj się

Malwina „Mal" Kalinowska



Bieg na orientację

Mam jedno zastrzeżenie do tej gry: brakuje mapy. Nie grywam w strzelaniny FPP przede wszystkim z powodu słabej orientacji w terenie. Kto ma podobny problem, ten wie o czym mówię. W **Salammbo** oglądam świat oczyma bohatera. Skutek tego jest taki, że nigdy nie pamiętam, skąd przyszłam i gdzie jestem. Plączę się bezradnie po okolicy dopóty, dopóki przypadkiem trafię tam, gdzie chciałam. Mini-mapa rozwiązałaby ten problem, ale nie ma zwyczaju umieszczania jej w przygodówkach. Nie podobają mi się także płaskie drugie plany. Ale to drobiazg. Gra jest zdecydowanie grywalna. Polecam!

Wariacje na temat Kartaginy

Gustaw Flaubert

Francuscy twórcy gier często starają się, aby ich tytuły powstawały na podstawie znanych i sierioznych książek, przy których nasze *Nad Niemnem* czy *Anielka* to prawie sensacyjna literatura. **Salammbo** także wpisuje się w ten nurt. To nie jest taka zwykła przygodówka, ale typowa, francuska adaptacja (przyznajmy: bardzo swobodna) powieści Gustawa Flauberta pod tym samym tytułem. Bądźmy jednak szczerzy: dla zdecydowanej większości graczy pan Flaubert to jedynie XIX-wieczny francuski pisarz, który żył, pracował, pisał i umart. Tylko nieliczne grono wie, że w swoich utworach: „Łączył realizm spotecznoobyczajowy z trafną i subtelną analizą psychologiczną", a oprócz wspomnianej powieści napisał także „studium teologicznofilozoficzne *Kuszenie Świętego Antoniego*"[1]. Jednak przygodówka, którą otrzymujesz, to niezwykle udziwnione wizje Philippe Druilleta i projektanów z firmy Cryo, więc równie dobrze mogłaby być na podstawie dzieł Tiberiusa Claudiusa Nero Germanicusa. A i tak nikt by się nie kapnął o co chodzi.

[1] Cytaty zaczerpnięte z Popularnej Encyklopedii Powszechnej.

fajerwerków – wszystko jest przedstawione w sposób charakterystyczny dla przygodówek, ale w czasie zabawy nawet dostajesz opcję decydowania o ruchach wojsk.

Sterowanie grą jest prostsze od przysłowiowego kija, a menu łatwo dostępne. Sposób obsługi jest taki sam, jak w najlepszych przygodówkach. Twórcy **Atlantis III**, którzy tę grę stworzyli, naprawdę pokazali klasę. Brak nowych rozwiązań technicznych nie psuje zabawy, bo wszak lepsze bywa wrogiem dobrego. Któż o tym wie lepiej od graczy!

Do jednej gry może zasiadać aż pięć osób, dla tylu graczy przewidziano bowiem miejsce w głównym menu.

Aby grało się przyjemniej, zadbano też o muzykę. Rozgrywce towarzyszą utwory symfoniczne Antonina Dvoraka i trzeba przyznać, że doskonale podkreślają nastrój otoczenia. Taka muzyka w specyficznym otoczeniu świata **Salammbo** brzmi tajemniczo, nieco na wschodnią nutę i nie przeszkadza w zabawie.

Nie taka Salammbo straszna

Firma Cenega, polski wydawca gry, stanęła na wysokości zadania. Tłumaczenie jest dobre i pełne, obejmuje zarówno głosy postaci, jak i teksty licznych dialogów. Cenega grozi, że produkt ukaże się pod koniec wakacji i miejmy nadzieję, że dotrzyma słowa. Ze swojej strony możemy potwierdzić, że gra jest na ukończeniu. Tylko jej patrzeć w sklepach.

Pytanie, czy ten pan ma hełm z rogami czy róg.?

Podsumowując – **Salammbo** to niezła (zarówno gra, jak i bohaterka), chociaż jednak nie nowatorska produkcja. A wracając do metafory cukierka: papierek nieco inny, ale cukierek w środku wciąż ten sam, chociaż bez środków nabłyszczających, ale za to nie wiedzieć czemu, z dodatkiem wina dla słoni. Zapewniamy jednak, że jest całkiem jadalny i polecamy tę grę nie tylko miłośnikom gatunku. Zapytasz teraz, o co chodzi z tym winem? Zagraj, to się dowiesz.

A jeśli ktoś jest ciekaw, jak naprawdę wyglądała starożytna Kartagina, jej mieszkańcy i obyczaje, to powinien zajrzeć do naszego działu Strategie i przeczytać megazapowiedź gry **Rome: Total War**. Na szczęście tej produkcji nie tworzyli Francuzi.

...Eeee, przepraszam, czy pan jest Zombiakiem? – Nie skądże, jestem kulturalnym padlinożercą.

Salammbo — klasyczna przygodówka

Wydawca	Cenega Poland	Data wydania	sierpień 2003
Język	polski	Cena	79,90 zł
W zestawie	1 CD, instrukcja	Od lat	12

Początkujący — Zaawansowani — Zawodowcy

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Czas na opanowanie: 15 minut | Rozgrywka solo: około 40 godzin | Rozgrywka multiplayer: brak

KRYTERIA OCENY

- wysoka różnorodność zagadek
- interesujące projekty graficzne
- dobra muzyka
- ptaszki grafiki z drugiego planu

Na 1 PC: 5 graczy | LAN/Internet: brak

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 | Voodoo 5 | GeForce1/2 MX | GeForce 2/4 MX | Radeon 9000 | GeForce 3 | GeForce 4 Ti | Radeon 9700

MINIMALNE		ZALECANE
CPU 333 MHz, 128 MB RAM	CPU 450 MHz, 128 MB RAM	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
470 MB na dysku twardym	470 MB na dysku twardym	470 MB miejsca na dysku
karta graficzna 16 MB	karta graficzna 16 MB	karta graficzna 32 MB

Grafika	Dobra
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Świetne
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Brak

Tanie gry

Jerzy Rzymowski

Zastanawiam się czasami, kiedy osiągniemy punkt, w którym dalszy rozwój komputerów osobistych nie będzie nam potrzebny, bo ludzkie zmysły nie będą w stanie zarejestrować różnic między szybkościami przesyłu danych, jakością obrazu lub dźwięku i tak dalej. Czy w ogóle taki moment nastąpi? Co będzie dalej? Czy oznacza to, że światy przedstawione w grach staną się bardziej prawdziwe niż rzeczywistość?

Być może jeszcze pamiętasz komputery Spectrum z gumowymi klawiszami, gdzie grę wczytywało się z kasety magnetofonowej. Później były Atari i Commodore, Amiga i pierwsze pecety. Gra, która miała kolory i dźwięk inny niż popiskiwanie wewnętrznego głośniczka, była czymś rewolucyjnym. Teraz zwykły telefon komórkowy ma znacznie większe możliwości niż tamte komputery, które dla wielu były szczytem marzeń. Być może nigdy nie widziałeś starych dyskietek 5,25-calowych. Ech, to były czasy...

Proponowane dzisiaj tytuły (**Deus Ex**, **Tomb Raider – The Last Revelation**, **Kingpin**) nie są aż tak archaiczne – mają zaledwie parę lat, ale widać po nich, jak bardzo technika poszła naprzód. **Deus Ex**, który jeszcze wczoraj był superhitem, dziś odszedł do lamusa. Czy warto zatem wracać do takich tytułów? Przekonaj się sam – zapraszam do lektury.

Tanie gry

HoM&M III + Armegeddon's Blade	strategia turowa	CD Projekt	1/2003	99	19,90	49
HoM&M III + The Shadow of Death	strategia turowa	CD Projekt	3/2003	99	19,90	49
Larry 7	przygodówka	CD Projekt	2/2003	95	19,90	45
Millenium Racer	zręcznościówka	CD Projekt	5/2003	65	9,99	42
Original War	klasyczny RTS	CD Projekt	2/2003	65	9,99	42
Invictus: W cieniu Olimpu	oryginalny RTS	CD Projekt	5/2003	65	9,99	42
Panzer Elite	strategia turowa	CD Projekt	1/2003	90	19,90	41
Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify	klasyczny RTS	CD Projekt	4/2003	85	19,90	36
Corsairs	oryginalny RTS	CD Projekt	1/2003	60	9,99	36
Atlantis II	przygodówka	CD Projekt	1/2003	80	19,90	32
Pizza Connection 2	ekonomiczna	CD Projekt	2/2003	80	19,90	32
Icewind Dale	RPG	CD Projekt	5/2003	94	29,99	29
Gothic	RPG	CD Projekt	5/2003	93	29,99	29
Rails Across America	ekonomiczna	CD Projekt	2/2003	75	19,90	28
The Sting: Kariera gangstera	logiczna	CD Projekt	2/2003	75	19,90	28
The Longest Journey	przygodówka	CD Projekt	3/2003	89	29,99	26
Cultures 2	ekonomiczna	CD Projekt	4/2003	85	29,99	24
WarCraft II	klasyczny RTS	CD Projekt	1/2003	85	29,99	24
Toca 2	wyścigi torowe	CD Projekt	4/2003	65	19,90	21
Worms 2	zręcznościówka	CD Projekt	1/2003	65	19,90	21
Deus Ex	RPG/FPP	Cenega	6/2003	85	34,50	21
Darkened Skye	action adventure	CD Projekt	5/2003	45	9,99	20
Droga do Indii	przygodówka	CD Projekt	4/2003	60	19,90	18
Disciples II	strategia turowa	CD Projekt	1/2003	82	39,90	17
Hotel Giant	ekonomiczna	CD Projekt	1/2003	70	29,99	16
Age of Empires Gold Edition	klasyczny RTS	Cenega	4/2003	75	34,90	16
Jekyll & Hyde	action adventure	CD Projekt	1/2003	40	9,99	16
Kingpin	FPP	Cenega	6/2003	70	29,90	16
Combat Flight Simulator	symulator	Cenega	4/2003	71	34,90	14
Comar Barbarian	zręcznościówka	Techland	5/2003	62	29,90	13

Nie ufaj nikomu

Deus Ex

Jedna z najsłynniejszych gier RPG trafiła do Kolekcji Klasyki Komputerowej. Teoria spiskowa, walka z terroryzmem, korporacje i zaraza – tak wygląda świat.

Biuro agencji, w której pracujesz. Masz tutaj własny pokoik, komputer i odbierasz e-maile. W tej samej instytucji pracuje także twój brat

Trzy lata temu **Deus Ex** odniósł ogromny sukces. Była to gra przełomowa – łącząca dynamiczną akcję i strzelaninę FPP, z rozbudowaną fabułą i interakcją ze światem gry, a także rozwojem postaci: elementem znanym z gier RPG.

Jest rok 2057. Świat pogrąża się w chaosie. Twój bohater nazywa się J.C. Denton i jest agentem agencji antyterrorystycznej. Jego organizm został udoskonalony przy użyciu zaawansowanej nanotechnologii – dzięki niej agent jest sprawniejszy, bardziej wytrzymały, ma wyostrzone zmysły, jednak tacy jak on nie cieszą się zbyt dobrą opinią. Mówi się o nich, że są zimnokrwistymi maszynkami do zabijania. Czy potwierdzisz tę teorię, zależy tylko od Ciebie.

Chociaż wszędzie jest ciemno, szkolenie w skradaniu oblane – strażnik zauważył cię i wszczął alarm. A to sakramencki pech!

Twoim zadaniem jest zdemaskowanie spisku, którego celem jest przejęcie kontroli nad światem. Tylko ty dostrzegasz zagrożenie, jednak nie musisz być zdany wyłącznie na siebie, jeśli zapewnisz sobie pomoc przyjaciół. I jeśli Twoi przyjaciele są faktycznie tymi, za których się podają.

Poszczególne misje w **Deusie Ex** można rozwiązywać na różne sposoby – stosując „podejście bezpośrednie" (czytaj: strzelając do wszystkiego, co się rusza) lub omijając zagrożenia. Początkowo J.C. nie jest zbyt sprawny w poszczególnych umiejętnościach, jednak z czasem, dzięki zdobytemu doświadczeniu i kolejnym nanotechnologicznym wszczepom, osiąga coraz lepsze wyniki. Posługiwanie się bronią, pływanie, obsługa komputerów – wszystkiego można i trzeba się nauczyć, a od ciebie zależy, na co położysz największy akcent. Weźmy na przykład strzelanie z broni snajperskiej: w początkowych misjach obiekt widoczny przez lunetę trudno złapać na celownik – trzęsą się ręce, odrzut mocno podrywa broń do góry. Z czasem zlikwidowanie celu jednym strzałem staje się coraz łatwiejsze, a dzięki nanotechnologii, łatwiej utrzymać broń nieruchomo, chociaż ma solidnego kopa. Oczywiście pod warunkiem że będziesz się specjalizował właśnie w tym rodzaju giwerek.

Ogromny wpływ na losy bohatera mają decyzje podejmowane przy spotkaniach z innymi postaciami – komu pomoże, komu zaufa, jakie podejście wybierze. Również zachowanie J.C. przekłada się na stosunek otoczenia – czy będą w nim widzieć człowieka, czy wspomnianą już maszynkę do zabijania. Dzięki tym elementom **Deus Ex** przestaje być bezmyślną, rozbudowaną strzelaniną, a staje się rasową grą fabularną.

W **Deusie** wykorzystano klasyczny silnik Unreala, dający spore możliwości wpływu akcji bohatera na otoczenie. Po kilku latach nie wygląda to już oszałamiająco – postacie są brzydkie, poziomy małe, a nade wszystko przeszkadza ciemny obraz na ekranie. Jednak nadal gra jest kawałem solidnej roboty. Każdy miłośnik gier akcji powinien poznać tę fabularną grę FPP, szczególnie że już wkrótce doczekamy się jej kontynuacji – **Deus Ex: Invisible War.**

Tryb snajperski. Spodziewałeś się wroga – na szczęście ruszający się kształt to tylko gołąb. Czasem zwykły kot napędzi ci strachu.

Deus Ex

Gatunek	RPG/FPP
Wydawca	Cenega
[illegible] en trudności	7
[illegible]	34,50 zł
[illegible]	polski
Liczba graczy	1

Wymagania
CPU 300 MHz, 64 MB RAM

85% GRYWALNOŚĆ

Twarde życie, szybka akcja i seksowna pani archeolog

Na stare PC

Prezentujemy gry o wymaganiach mniejszych niż CPU 266 MHz i 64 MB RAM.

Szumowiny i dilerzy muszą poznać ciężar twej karzącej ręki. Ten pan zapomniał, kto rządzi na deptaku.

Kingpin

Oto gra przeznaczona dla dorosłych. Twój bohater to koleś z ulicy, którego życiem rządzi prawo silniejszego. Zaczynasz grę pobity przez ludzi z gangu. Łapiesz gazrurkę i zaczynasz torować sobie drogę do... kariery. Ale uważaj – w tym świecie nie ma zmiłowania.

Chodzisz z wyciągniętą bronią i automatycznie jesteś uznawany za zagrożenie. Jeśli masz spluwę, a przeciwnik rurkę albo łom, pewnie ucieknie, ale gdy odwrócisz się plecami bądź okażesz słabość, dorwie cię i skatuje. Aby zdobyć pistolet, sam musisz dopaść kogoś i utłuc rurką. Jeśli chcesz kupić sprzęt w lombardzie, musisz najpierw zdobyć kasę albo coś, co mógłbyś opchnąć, na przykład skroić zegarek ze zwłok. A kiedy już stalą i ołowiem zapewnisz sobie szacunek i uwagę otoczenia, zaczniesz zakładać swój gang.

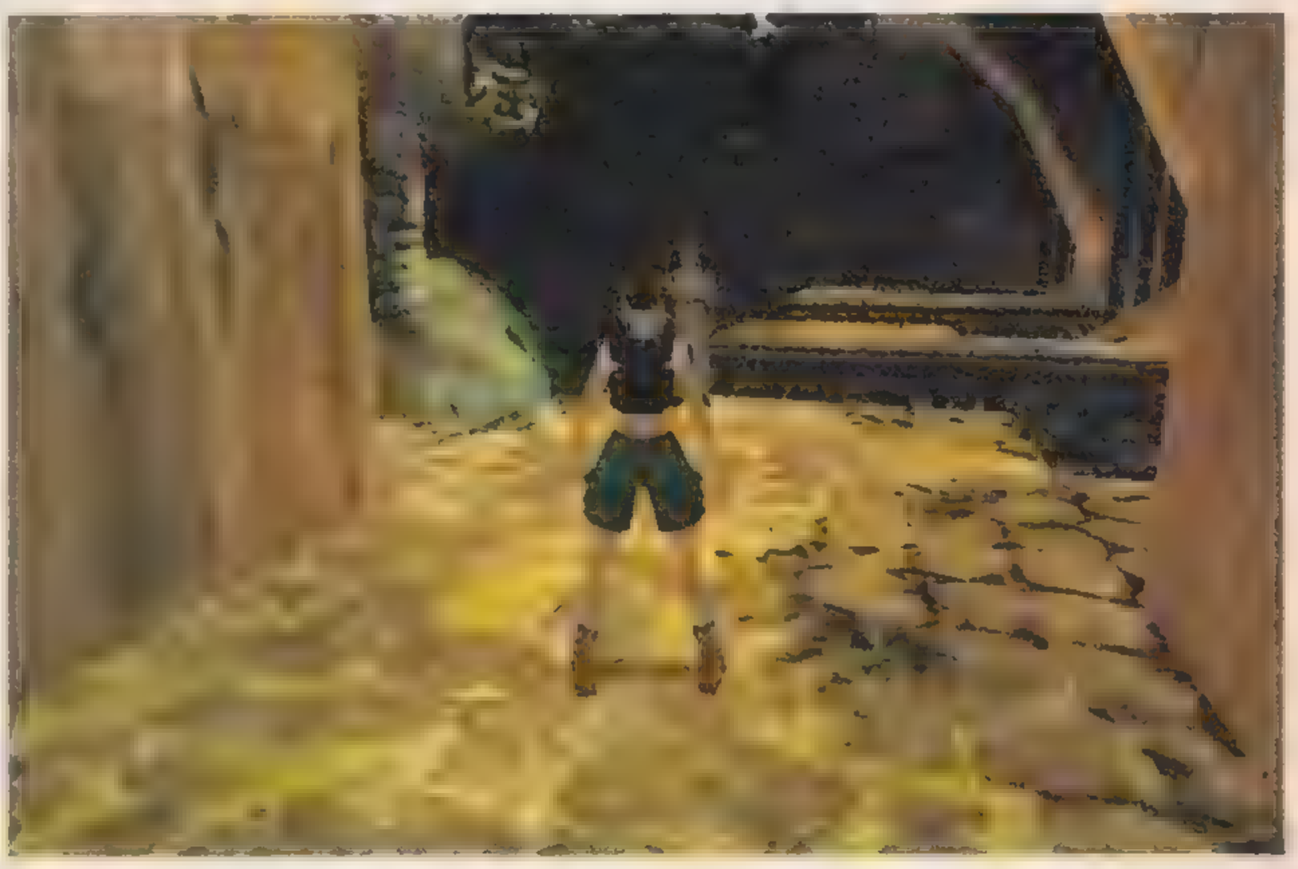
Niedawno kumpel opowiadał mi o filmie *Miasto Boga* i slumsach Rio de Janeiro. W jego pamięci utkwiło stwierdzenie pokazywanego w filmie czternastolatka: „Nie jestem dorosły? Palę, wciągam i zabijam – jestem dorosły". **Kingpin** pokazuje takie klimaty. Przedstawia ulicę w najgorszym, ale jakże prawdziwym wydaniu, przy akompaniamencie muzyki zespołu Cypress Hill. Może to i lepiej, że gra nie została spolszczona, bo nietrudno sobie wyobrazić, jaką nagonkę by urządzono w mediach.

Tomb Raider – The Last Revelation

Gra liczy sobie już prawie cztery lata. W tej opowieści o przygodach Lary Croft atrakcyjna pani archeolog musi stawić czoło podstępnemu egipskiemu bogu, Setowi, którego uwolniła. Dalej jest dużo biegania, skakania i strzelania (biegnij, Lara, biegnij!). A ponieważ jest to jedna z gier TPP, które powstają z myślą o konsolach, więc zanim zabierzesz się do gry, musisz opanować klawiszologię.

Po **The Last Revelation** widać upływ lat. Grafika jest ładna, jednak często zdarza się, że postać i elementy otoczenia nachodzą na siebie i Lara może skończyć przysiad z kolanem w ścianie. Zdarza się, że musisz wykazać się wręcz absurdalną precyzją, czasami niewspółmierną do sposobu poruszania się bohaterki. Na przykład aby pociągnąć za dźwignię, powinieneś się ustawić dokładnie na wprost niej, inaczej wajcha nie zareaguje.

Osobiście wolę podziwiać... ekhem... polygony Lary Croft na dużym ekranie, jednak dla miłośników gier akcji cykl **Tomb Raider** bez wątpienia jest klasykiem. Warto więc przez sentyment sięgnąć po wcześniejsze przygody popularnej bohaterki gier action/adventure.



Tomb Raider – trening. Młodziutka Lara uczy się klawiszologii.

Tytuł	Gatunek	Grywalność (%)	Rok	Cena (zł)	Seria	Wymagania minimalne
Kingpin – Life of Crime	FPP	70	1999	29,90	KKK	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Tomb Raider – The Last Revelation	TPP	60	1999	34,90	KKK	CPU 200 MHz, 16 MB RAM

1 i 1/2 PC eXtreme

Michał Szczerbek wyznaje

Miedźwin coraz bliżej

Nowe informacje dotyczące najnowszego polskiego epickiego RPG.

Red Burak Studio, autorzy gry **Miedźwin** zdradzili kilka nowych szczegółów dotyczących tej produkcji. Jak się okazuje, autorem scenariusza jest tak naprawdę Michał Szczerbek, który stworzył między innymi scenariusz do znanego filmu opowiadającego o przygodach miedźwina Gierałta. Serial na podstawie tego dzieła, wyświetlany w Telewizji Polskiej, obejrzało ponad 600 tysięcy osób. Dziś Michał jest właścicielem Studia Sarmatia, które przygotowało projekt gry. Szczerbek twierdzi, iż na potrzeby **Miedźwina** musiał zmienić wątki i historie zawarte w pięcioksięgu Andreasa Sabkowica, na podstawie którego powstaje gra. „Fabuła książkowego *Miedźwina* nie jest wizyjna i nie nadaje się do pokazania w grze. Dlatego wprowadziłem nowe postacie i zamotałem akcję tak, że od początku nie wiadomo o co chodzi" – twierdzi główny wizjoner projektu. Wiadomo już na pewno, że muzykę do gry skomponuje Krzesimir Dębski, a głosów udzielą między innymi Bogusław Linda, Cezary Pazura i Olaf Lubaszenko. „Dzięki temu" – twierdzi Szczerbek – „gra będzie przypominać najsławniejsze produkcje polskiego kina akcji – takie jak *Reich*, *Młode wilki* oraz *Yyyreeeek, kosmiczna nominacja*". Jak dowiedziało się PC eXtreme, konsultacji dramaturgicznych i traumaturgicznych będzie udzielać korespondencyjnie twórcom gry zasłużony polski reżyser i scenarzysta Jerzy Kawalerowicz, autor hitu, takiego jak *Quo Vadis*, który otrzymał Złotą Palmę na francuskim festiwalu teatrów podwórkowych.

Nad projektami graficznymi poziomów, postaci i budynków czuwali najlepsi artyści z warszawskiej Cepelii

[illegible]

[illegible]

Redakcja Power Action 12 CD zdecydowała, że teraz pismo będzie nosić nazwę Power Action 24 CD. Pismo, do którego dołączono 24 płytki, ukazuje się teraz z 10 pełnymi wersjami gier, 4 darmowymi stronami oraz, uwaga, uwaga, specjalną ekstrapłytką zawierającą kraki do gier.

[illegible]

Firma Big Giant Super Team Flaying Group Interactive zapowiedziała rozpoczęcie prac nad nową grą o dźwięcznej nazwie [illegible]. Będzie ona nawiązywała do słynnego **Tetrisa**, ale wątek fabularny i elementy z gier RPG mają być rozbudowane znacznie bardziej niż w **Baldur's Gate**. Twórcy gry są pewni sukcesu.

[illegible]

Do Nieświętego duetu Kangurek Kao i Prosiaczek Kwik dołączył Pingwinek Kelvin. Jeszcze go nie znamy, ale już nienawidzimy.

[illegible]

Hans Himmel Grobben, naczelny wizjoner korporacji Hoch-Axe Spingen, uznał, że artykuły we wszystkich pismach o grach wydawanych przez wspomniany dom prasowy nie będą zawierały czasowników. Według Grobbena polskiemu czytelnikowi wystarczą nieskomplikowane zdania, złożone z rzeczowników i bezokoliczników, gdyż nie jest on jeszcze tak wyrobiony jak europejski (czytaj niemiecki – przyp. PC eXtreme) miłośnik gier

Kiosk eXtreme

Co miesiąc magazyny o grach kuszą kolorowymi okładkami. PC eXtreme nie boi się pisać o konkurencji. Poniżej przedstawiamy recenzje wybranych czołowych pism o grach w naszym kraju.

Świrus

Przegląd numeru

Dział Warez

U Iwana, www.jobtwojumat.ru, są już **Lionheart**, **Knights of the Old Republic** i z jakieś dwie stuwy cool zarąbistych gier. Iwan w piątek będzie miał alfę **HL2**, a Jurij ściągnie **Far kraja** czy jakoś tak, nie pamiętam. Jak ktoś ma stałke, to zrzuci sobie wszystko w jakieś 15 minut. Tamże w osobnym foldzie leżakują kraki.

[Tutaj w piśmie fotografia niemieckiej gwiazdy porno z filmu dla miłośników puszystych ciał lub red. naczelnego (trudno odróżnić) z dymkiem zawierającym napis: Oh je!]

Dział Crack

No i co fajansiarze, nie wiecie jak pokrakować Kłeja? No to rozdziawcie gęby, głąby, bo zaraz zobaczyta. Najpierw musicie zainstalować gierę? Klawo gadam? No, to każdy potrafi. Potem musicie znaleźć na płytce katalog, który nazywa się właśnie, no zgadnijcie – CRACK. Piszę wołami, abyście zrozumieli, głupole. A potem musicie wrzucić to, co tam znajdziecie, do głównego katalogu z grą. ZROZUMIELIŚCIE?

Big king

Nowy dział

Seriale do gier!!

Nasza konkurencja robi się coraz bardziej hardcorowa, ale my także nie zasypiamy gruszek w popiele i udowodnimy, że najbardziej hard jest tylko PC eXtreme. Tak więc oni mają pseudo Warez, a my otwieramy dział **Seriale**. W dzisiejszym odcinku:

Doom III XVKS-19178-18237-9486
Half Life 2 udisldie-948573-03948-0384
Rome: Total War DJKTY-903948-30494-3048-7582364-475823-AGDU
Far Cry JHSY-KDISU-DJSIAS-93847
Deus Ex: Invisible Wars DFG-KDISU-SDFR-93847

Celnik

GejmSzpan

Thief IV: Garret to, azali nie Garret?

Najnowsza odsłona kultowej serii wypada blado. Design artystyczny pozostał bez zmian, a autorzy, co widać wyraźnie na załączonych obrazkach, wykazali się totalną nieznajomością stylów architektonicznych i nowoczesnego projektowania. Kolumny przedstawione w katedrze NeoMechanistów nie przypominają wcale gotyku, ale wczesny styl romański, z terenów południowej Rumunii. Maswerki z okien świątyni przypominają z kolei obręcze z nadwozia 30-letniego żuka ze złomowiska pod Stalową Wolą. Muzyka traci ambientem i neogotyckimi klimatami, jednak słabo wpada w ucho. Jednym słowem artyści, leveldesignerzy, concept designerzy i naczelny team leader odwalili fuszerkę. Garret to zatem już nie ten sam Garret, którego znamy z jedynki i dwójki kultowej gry First Person Sneaker. Innymi błędami jest wielkość okien w domu kupców znajdującym się w Dark City. Jeśli twórcy gry brali za wzór zdobień pikardyjskie polichromie z XV wieku, powinni odwrócić rozety do góry nogami.

Design zawiódł nas. Już czas, aby Studio Iron Storm pomyślało o ude[illegible] na emeryturę.

Gwiazdor

[illegible] PC eXtreme

- Aleksjada – czyli jak utrzymać się na trzech stołkach
- Pieszczoszki Hegemona Wirtualnej Hegemonii Gier
- Bonus na płytce: brakujące czasowniki z Pecet Świat Graj
- Wywiad z Makumbą – developerem z Afryki

Tanie serie

Dobra gra nie musi być droga. W tabeli przedstawiamy przegląd tytułów, które kosztują mniej niż 40 zł.

Zgodnie z zapowiedziami CD Projekt zaprzestał wydawania kolejnych tytułów w serii Extra Klasyka. Nie oznacza to jednak zaprzestania wydawania przez niego tanich gier. W tym miesiącu wiele tytułów ukazuje się w serii tanie granie za 9,99 zł. Wśród nich są nie tylko pozycje znane z Extra Klasyki, lecz także debiutujące: **Bumper Wars** i **Pearl Harbor**.

Przede wszystkim warto jednak zwrócić uwagę na nowość: **Etherlords 2**, która ukaże się w połowie października w Extra Grze za 29,99 zł.

Lista wybranych tytułów z tanich serii wydawniczych

	Tytuł	Wersja	Gatunek	Rok produkcji	Producent	Wydawca	Cena (zł)
	Age of Wonders	PL	strategia turowa	1999	Epic Games	Play it!	34,99
	Airport	ANG	ekonomiczna	2000	Krysalis Software	Play it!	10,00
	Baldur's Gate	PL	RPG	1998	BioWare	CD Projekt	29,99
NOWOŚĆ	Battle Isle: The Andosia War	PL	strategia turowa	2000	Cauldron	CD Projekt	9,99
	Blade Runner	PL	przygodówka	1997	Westwood Studios	Cenega	34,90
[illegible]	Blair Witch 2	PL	zręcznościówka	2000	Ritual Entertainment	Play it!	10,00
	Blair Witch Volume I: Rustin Parr	PL	przygodówka	2000	Terminal Reality	Play it!	10,00
NOWOŚĆ	Bumper Wars	PL	zręcznościówka	2001	Octagon	CD Projekt	9,99
	Cannon Fodder 2	ANG	zręcznościówka	1994	Sensible Software	Cenega	29,90
	Championship Manager 3	ANG	menedżer sportowy	1999	Sports Interactive	Cenega	29,90
	Codename Eagle	ANG	strzelanina FPP	2000	Talonsoft	Play it!	10,00
NOWOŚĆ	Cold Zero: Ostatni Sprawiedliwy	PL	taktyczne TPP	2003	JoWooD	CD Projekt	29,99
NOWOŚĆ	Commanche 4	ANG	symulator	2001	NovaLogic	Cenega	39,90
	Command & Conquer	ANG	RTS	1995	Westwood Studios	Cenega	24,90
	Crimson Skies	ANG	symulator	2000	Microsoft	Cenega	34,90
	Cultures 2: Bramy Asgardu	PL	ekonomiczny RTS	2002	Funatics Development	CD Projekt	19,90
NOWOŚĆ	Destruction Derby 2	PL	zręcznościówka	1996	Reflections	CD Projekt	9,99
	Deus Ex	ANG	RPG	2000	Ion Storm	Cenega	34,90
NOWOŚĆ	Devil Inside	PL	zręcznościówka	2000	GameSquad	CD Projekt	9,99
	Dominion Wars: Star Trek DS9	PL	action TPP	2001	Gizmo	TopWare	39,95
	Duke Nukem: Manhattan Project	PL	zręcznościówka	2002	Sunstorm Interactive	LEM	39,00
	Dungeon Keeper 2	ANG	oryginalna strategia	1999	Bullfrog	Cenega	24,90
NOWOŚĆ	Etherlords 2	PL	strategia turowa	2003	Nival Interactive	CD Projekt	29,99
	Flanker 2.5	ANG	symulator	2001	Strategic Simulations	Play it!	34,99
	Głupki z kosmosu	PL	przygodówka	2001	Xilam	LEM	29,90
	Gothic	PL	RPG	2001	Piranha Bytes	CD Projekt	29,90
	Grandia II	ANG	konsolowe RPG	2002	Game Arts	LEM	39,00
NOWOŚĆ	GTA II	PL	zręcznościówka	1999	Rockstar Games	Play it!	10,00
	Heroes of Might & Magic 1&2	PL	strategia turowa	1997	3DO	CD Projekt	9,99
	Icewind Dale + dodatek HoW	PL	RPG	2000	Black Isle Studios	CD Projekt	29,99
	Kingpin: Life of Crime	ANG	strzelanina FPP	1999	Xatrix	Cenega	29,90
	Mortocross Madness 2	ANG	akcja – wyścigi	2000	Microsoft	Cenega	34,90
	Motocross Mania	ANG	strategia turowa	2000	Deibus Studios	Play it!	10,00
	Panzer Elite – edycja specjalna	PL	symulator	2001	Wings Simulations	CD Projekt	19,90
NOWOŚĆ	Pearl Harbor	PL	zręcznościówka	2001	Wanadoo	CD Projekt	9,99
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Rails Across America	PL	ekonomiczna	2001	Strategy First	CD Projekt	19,90
NOWOŚĆ	Rainbow Six: Rogue Spear	ANG	taktyczne FPP	1999	Red Storm	Play it!	10,00
	Red Faction	ANG	strzelanina FPP	2001	Volition Inc.	LEM	29,90
	Restaurant Empire	PL	ekonomiczna	2003	Enlight Software	CD Projekt	29,90
	Soccer Manager	PL	manager sportowy	2002	Heart Line	CD Projekt	29,90
	SWAT 2	ANG	strategia turowa	1998	Yosemite Ent.	Play it!	10,00
	The Longest Journey	PL	przygodówka	2000	Funcom	CD Projekt	29,99
	Tomb Raider IV: The Last Revelation	ANG	action adventure	1999	Core Design	Cenega	34,90
	Wehikuł Czasu	PL	przygodówka	2000	Cryo Interactive	CD Projekt	[illegible]

Legenda

NOWOŚĆ – Ta gra pojawia się w zestawieniu po raz pierwszy lub jej cena obniżyła się w porównaniu z poprzednimi notowaniami

ANG – wersja angielska

PL – wersja polska

Efekty ciężkiej pracy listonosza

Rozpędzamy się!

Oto kolejna porcja uwag, krytyki i pochwał, których nie szczędzili redakcji wierni i niewierni czytelnicy naszego magazynu o grach komputerowych.

Jestescie super!

Gdy jest już piąty numer GameStara, utwierdziłem się w przekonaniu, iż robicie kawał dobrej roboty. Oby tak dalej, rozwijajcie się, a opanujecie polski rynek pism o grach. Pamiętajcie tylko, że przed wami było wiele magazynów, które również rozwijały się z dużą szybkością i gdy w pewnym momencie musiały zahamować, okazało się, że ktoś im naoliwił hamulce, i z rozpędem walnęli w ścianę zwaną konkurencją.

Pozdrawiam Big Brad

Gratuluję nowego numeru! W pełni popieram pomysł zamieszczania w GameStarze filmów, chociaż najlepiej tylko na DVD, tak jak to kiedyś było planowane, i w każdym numerze. *Blade* jest świetny! Poza tym nareszcie pismo ma dużą liczbę stron. Tak trzymać! Najlepiej by było, gdyby każdy numer wyglądał tak jak 05. Wtedy to będzie prawdziwe czasopismo marzeń w realu. Jeszcze trochę, a uzyskacie pozycję lidera na rynku. Nie poddawajcie się. Powodzenia!

Kamesennin

GameStar Dziękujemy za wyrazy sympatii i obiecujemy, że nie skończymy jak kilku innych konkurentów. GameStar dopiero się rozpędza, a wideoreportaże z gier i GameStar TV to dopiero pierwsze patenty z naszej długiej listy pomysłów. Uderzenie w ścianę nam nie grozi, bo hamulce mamy sprawne, nie zagraża nam też pogrzeb, bo grabarz gra w naszej drużynie, więc nie byłoby komu kopać dołu dla GameStara.

Piec numerow Gai

Zapoznawszy się z zawartością pierwszych pięciu numerów, muszę stwierdzić, że wasz miesięcznik wypada wśród nich bardzo dobrze. Pozwolę sobie jednak wymienić kilka propozycji modyfikacji GameStara. Jakże się rozczarowałem, widząc na okładce czwartego numeru napis: wielkie konkursy i czytając później, iż odpowiedzi trzeba przysyłać e-mailem. Niektórzy czytelnicy (w tym ja) nie mają przecież dostępu do Internetu. Dlatego moja propozycja brzmi, aby odpowiedzi na konkursy można było dosyłać również pocztą. Kolejna uwaga dotyczy piątego GS-a. Nie lubię numerów podwójnych, wolałbym, aby ukazały się dwa – sierpniowy i wrześniowy. Jeszcze kilka słów o zawartości płytek – wszystko jest OK, ale dorzuciłbym kilka rzeczy: grafiki, programiki i filmiki ściągnięte z Internetu, pliki mp3 z muzyką, kody i poradniki.

Z wyrazami szacunku Krzysztof Napierski

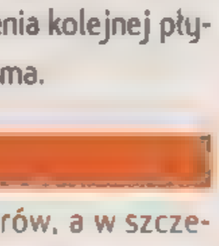
GameStar Niestety, często firmy, które fundują nagrody w konkursach, chcą, aby przesyłać do nich odpowiedzi e-mailem, gdyż ułatwia to wyłanianie zwycięzców. Obiecujemy natomiast solennie, iż we wszystkich konkursach przygotowywanych tylko przez GameStara będzie można przysyłać odpowiedzi pocztą.

Jeśli chodzi o podwójne numery, to polityka naszego wydawcy zakłada, iż zawsze w wakacje ukazuje się tylko jeden numer miesięcznika. Natomiast poza tym sezonem GameStar będzie wydawany co miesiąc. Odnośnie do płytek – co miesiąc dopychamy kolanem zawartość płyt CD/DVD, gdyż gry i film zajmują tyle miejsca, że nie starcza go na dodatki. W ostatnim numerze musieliśmy wyrzucić wideorecenzje, aby zmieścić wywiady i relację z targów Games Convention. Nie ma zaś obecnie możliwości dołożenia kolejnej płyty, gdyż podniosłoby to cenę pisma.

Precz z Komuda!

Mam zastrzeżenia co do redaktorów, a w szczególności do pana Komudy. Z jego wypowiedzi można wywnioskować, że ze światem gier komputerowych ma styczność dopiero od czasu rozpoczęcia pracy w GameStarze. Jedno z jego stwierdzeń brzmi, że Rosjanie nie potrafią tworzyć dobrych gier cRPG. Jedynym argumentem, którym się podparł, było **Spells of Gold**, a przecież jest taki wspaniały tytuł, jak **Evil Islands**. Jacek L. Komuda napisał też, że nie podobają mu się japońskie cRPG, bo mają liniową fabułę. W takim razie, jeśli domagamy się całkowitej liniowości, to czemu czytamy książki?

Silwanos



Jacek L. Komuda Nie postarali się w tym miesiącu czytelnicy i nie przysłali listów do Malwiny, więc skorzystałem z okazji, aby się wypowiedzieć. Nie będę ukrywał, że jestem bezczelnym lamuchem i leserem, a mój kontakt z grami RPG jest czysto powierzchowny. Nieprawdą jest bowiem, że działałem wcześniej w pismach, takich jak Click!, Play i GRY. A już zupełnie przez pomyłkę CD Projekt Red Studio powierzył mi (oraz Maciejowi Jurewiczowi) napisanie scenariusza do gry RPG **Wiedźmin**. Nadmienię także, że z wrodzonej nikczemności przyssałem się do teamu, który opracował pierwszy polski dodatek do **Neverwinter Nights – Diabeł w Kamieniu**, bo wszak moja wiedza o cRPG jest nikła.

Potwierdzeniem mojej nieznajomości tematu jest teza, którą wygłosiłem w poprzednim GS-ie, iż rosyjskie cRPG są słabymi tytułami. No cóż, myliłem się, bo wszak rynek zapchany jest wspaniałymi grami cRPG made by CCCP. Z pewnością ukoronowaniem ich sukcesu był **Konung**, w którego zagrywają się gracze na całym świecie. Opinię zaś moją opieram nie tylko na wrażeniach z gry **Spells of Gold**, ale na doświadczeniach z innymi tytułami. Tak się też złożyło, że miałem okazję poznać produkcje, które nigdy nie weszły na rynek, na przykład **Fatherdale**. Idea rozgrywki była tam prosta jak budowa samowaru, a grafika płaska i kanciasta, jak pizza w dworcowej budzie z fast foodem. **Evil Islands** zaś owszem, przewyższa inne roliepliewyje igruszki, ale gra nie odniosła sukcesu.

Autor listu zapomina, że książki to inne medium niż gry. Kupując grę, mam prawo wymagać, aby oferowała rozrywkę na miarę XXI wieku. Tymczasem w papierowym RPG, na których są wzorowane gry fabularne komputerowe i konsolowe, najważniejsza jest swoboda podejmowania decyzji: w jaki sposób i kiedy rozwiązywać zadania. Niestety, ten najważniejszy element rozgrywki został zagubiony gdzieś przy przenoszeniu RPG z papierowych systemów na konsole i pecety. Gry na konsole są (poza nielicznymi wyjątkami, jak choćby **Shenmue**) bardzo ograniczone, a gracz zazwyczaj podąża jedną, ściśle wytyczoną ścieżką.

Piszcie do nas n

z dopiskiem

lub wysyłacie listy na adres e-mail:

Nasza strona internetowa to:

Jeśli macie problemy z grami, programami i innym materiałami znajdującymi się na naszym krążku, piszcie na adres

Redakcja zastrzega sobie prawo redagowania i skracania listów oraz nieodsyłania materiałów niezamówionych.

Marek Spanel

Szef czeskiego studia Bohemia Interactive to jeden z pierwszych wschodnioeuropejskich twórców, który osiągnął światowy sukces dzięki nowatorskiej strzelaninie FPP – Operation Flashpoint.

Wiek:
30 lat
Narodowość:
Czech
Miejsce zamieszkania:
Praga
Zawód:
Kierownik studia i projektant gier
Wykształcenie:
Przerwane studia – fizyka
Motto:
„Nigdy się nie poddawać!"

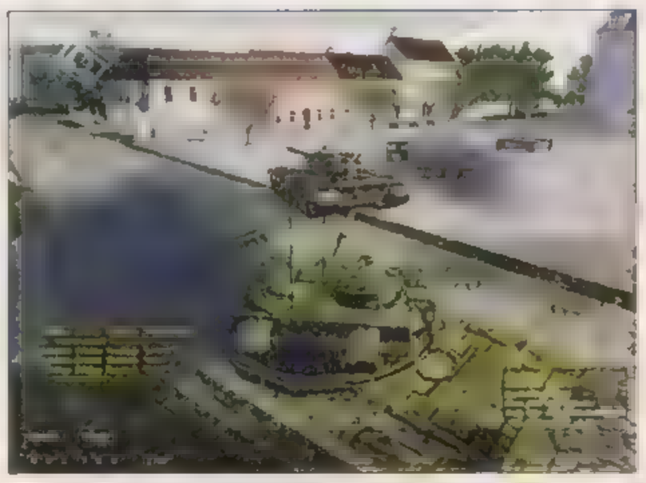
Historia

1985	Pierwsze próby programowania na komputerze TI 99/4
1991	Invasion from Aldebaran (Atari ST)
1994	Gravon (Atari Falcon)
1999	Zalozenie Bohemia Interactive
2001	Operation Flashpoint
2004	Operation Flashpoint 2 (w planach)

Kamienie milowe Marka Spanela

Poseidon: Już w 1997 r. Marek pracował nad silnikiem 3D, który był w stanie odwzorowywać olbrzymie wyspy – pierwowzór późniejszej Operation Flashpoint.

Operation Flashpoint: Znakomita taktyczna gra akcji stała się przełomem. Wcielałeś się w żołnierza i brałeś udział w fikcyjnej wojnie.



Resistance: W tym dodatku do Flashpointa znalazło się osiem nowych rodzaji broni i cztery pojazdy A także ciekawa dodatkowa kampania do gry

Marek Spanel

Rycerze, piwo i Władca pierścieni

Twoja pierwsza gra komputerowa?
Rescue on Fractalus.
Trzy gry, które zabrałbyś na bezludną wyspę?
Operation Flashpoint, Arcanum oraz najnowszą część serii FIFA.
Twoja największa gra – rozczarowanie?
Kolejne części Tomb Raidera.
Na jaką grę teraz czekasz?
Duke Nukem Forever.
Twoja ulubiona witryna internetowa?
www.google.com.
Twój ukochany film?
Amistad oraz The Wall.
Ulubiona gra sieciowa?
Dark Age of Camelot.
Ulubiony serial?
Nie mam, rzadko oglądam telewizję.
Najlepszy dzień w twoim życiu?
Mój ślub.
Ulubiona muzyka?
Pink Floyd.
Ulubiona książka?
Władca pierścieni.
Hobby niezwiązane z komputerami?
Długie wypady w góry.
Wymarzona praca niezwiązana z komputerami?
Zostać średniowiecznym rycerzem.
Co masz w lodówce?
Na wszelki wypadek zawsze piwo.

„Programowanie mam po prostu we krwi"

Marek Spanel o swoich planach, sztucznej inteligencji oraz światach fantasy.

GameStar Jak trafiłeś do branży gier?
Marek Spanel Wspólnie z bratem Ondrejem byliśmy zafascynowani grami i sami chcieliśmy tworzyć własne. Już w 1985 roku podjęliśmy pierwsze próby programowania w Basicu na komputerze TI 99/4. Kolejne kroki stawialiśmy na Atari. Programowanie mam po prostu we krwi.
GameStar Czy masz jakieś plany odnośnie do swoich przyszłych projektów?
Marek Spanel Chcielibyśmy zrobić tytuł z zwiększą liczbą elementów fabularnych – oczywiście mieszczący się w gatunku militarnych strzelanek. Dodatkowo chcielibyśmy dać graczom więcej swobody, szczególnie jeśli chodzi o tworzenie postaci oraz interakcję ze światem gry.

„Wojsko ma dzisiaj inne znaczenie i stało się na swój sposób cool".

GameStar Co odpowiadasz ludziom, którzy krytykują Operation Flashpoint od strony militarnej?
Marek Spanel W żadnym wypadku nie chcemy gloryfikować wojny i brutalności, ale wojny się zdarzają. Są częścią naszego świata. Dlaczego zatem nie można pokazać ich w grze? To dokładnie tak samo, jak w przypadku książek lub też filmów.
GameStar Jak sądzisz, dlaczego strzelanki wojenne są tak popularne?
Marek Spanel Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia. Być może chodzi o to, że wojsko ma dzisiaj inne znaczenie i stało się na swój sposób cool.
GameStar Silnik wykorzystany w Operation Flashpoint nadaje się do tego, aby pokazać olbrzymie bitwy, takie jak w Battlefield 1942. Co o tym sądzisz?
Marek Spanel Dla nas wciąż najważniejszy jest dobry tryb singleplayer niż różne warianty multiplayera. Uważamy, że większość ludzi nie ma czasu ani możliwości, by dłuższy czas siedzieć w Internecie. Choć, oczywiście, mamy na uwadze online'owy aspekt gry.
GameStar Czy zastanawiałeś się już nad innym scenariuszem gry?
Marek Spanel Szczęśliwie większość osób, które pracowały nad Operation Flashpoint, to prawdziwi fani gier RPG. Dlatego właśnie chcielibyśmy tworzyć także gry innego typu, a nie tylko militarne. Ale nasze wizje idą znacznie dalej. Myślimy o scenariuszach, w których krajobraz i otoczenie zmieniają się, rośliny rosną i tak dalej. Jednak ze względu technologicznych będziemy musieli poczekać z tymi pomysłami jeszcze kilka lat.
GameStar Jaką grę chciałbyś zrealizować, gdybyś dysponował nieograniczonym czasem i środkami?
Marek Spanel Byłaby to gra online osadzona w realiach fantasy, w której każda gałąź, każde drzewo, nawet włos zostałby perfekcyjnie odwzorowany. Powstałby quasi prawdziwy, ciągle się zmieniający, świat fantasy.
GameStar Co, twoim zdaniem, będzie następnym dużym krokiem w rozwoju gier komputerowych?
Marek Spanel Logiczne, że grafika będzie stawała się coraz bardziej realistyczna. Jednak rzeczywiście dużym wyzwaniem, które nas czeka, jest sztuczna inteligencja. Kiedyś będziemy w stanie stworzyć inteligentnych bohaterów niezależnych, z którymi będziemy prowadzić rozmowę, jakby byli naszymi sąsiadami.
GameStar Co było najbardziej niezwykłe w twojej karierze?
Marek Spanel Cóż, dla Operation Flashpoint porzuciłem moją wcześniejszą pracę bez gwarancji, że projekt zakończy się sukcesem. I nagle stał się on obłędnie dochodowy. Teraz mamy już znacznie większy zespół, własne studio animacji (Motion-Capturing) i możemy robić zdecydowanie lepsze gry.
GameStar Co chciałbyś powiedzieć graczom?
Marek Spanel Może to: gry są wciągające, dostarczają znakomitej rozrywki, ale pamiętajcie, że są ważniejsze rzeczy na świecie.

Pierwsze wprawki

Marek Spanel (z lewej) i jego brat Ondrej już w 1985 roku stawiali pierwsze kroki w programowaniu na komputerze TI-99/4 produkowanym przez Texas Instruments.

Zadyma na placu Czerwonym

Ghost Recon

Bij, siecz i kłuj!

Kingdom Under Fire

Porady dla wyspiarzy

Anno 1503

Elder Scrolls III: Bloodmoon

PODPOWIEDŹ 1. Na Solsheim – wyspę wprowadzoną przez dodatek, zawiezie cię S'virr, którego łódź czeka na przystani w Khuul. Na wyspę możesz również płynąć wpław, ale licz się z licznymi potworami, które będą napastować cię w drodze.

PODPOWIEDŹ 2. By szybko przenieść się do Khuul, w trakcie gry wciśnij klawisz [~] i w oknie konsoli wpisz COC khuul.

PODPOWIEDŹ 3. By otrzymać pierścień zmiany w wilkołaka, w trakcie gry wciśnij klawisz [~] i w oknie konsoli wpisz player-> additem bm_ring_hircine 1

Ten miły człowiek, a właściwie Khjalit zawiezie cię łodzią do krainy wilkołaków.

Star Trek: Elite Force II

Uruchom grę z parametrem +set ui_console 1 +sv_cheats 1. W trakcie gry wciśnij klawisz tyldy [~] i wpisz kod z poniższej tabelki. Zatwierdź go, wciskając Enter.

god	nieśmiertelność
give all	pełne uzbrojenie
notarget	niewidzialność
noclip	przenikanie przez ściany

Piraci z Karaibów

PODPOWIEDŹ 1. Nawet statki tego samego typu różnią się między sobą parametrami. Wartości niektórych współczynników odbiegają od średniej nawet o 10 procent. Dokładnie przyglądaj się zatem cechom: wyporności, ładowności, szybkości, zwrotności i pojemności załogi nabywanego okrętu. (Wartości średnie umieszczono w tabeli na następnej stronie).

PODPOWIEDŹ 2. Marynarze, których werbujesz w karczmach, są generowani losowo. Zmienne są ich parametry i umiejętności. Jeśli nie chcesz stracić pieniędzy, zapisz grę przed zawarciem kontraktu. Dopiero po zwerbowaniu możesz bowiem poznać cechy oficera.

PODPOWIEDŹ 3. Najszybciej wzbogacisz się na łupieniu okrętów. Nawet za najmniejszy okręt dostaniesz więcej pieniędzy niż za kilka kursów handlowych. Sprzedajesz nie tylko zdobyty w abordażu okręt, ale również zagrabione towary.

PODPOWIEDŹ 4. Jeśli chcesz wzbogacić się na klasycznym handlu, szkól umiejętności kupieckie. W przeciwnym razie nie znajdziesz żadnej dochodowej trasy morskiej.

PODPOWIEDŹ 5. Na każdej wyspie są trzy towary czarnorynkowe, na handlu którymi zarabiasz najlepiej. Sprzedajesz je po prostu lokalnym szmuglerom. Ich przedstawiciela zastaniesz w tawernie. Po nawiązaniu kontaktu zgłaszasz się z towarem w wyznaczone miejsce. Licz się jednak z interwencją straży i ciężką bitwą z żołnierzami.

PODPOWIEDŹ 6. Gdy na mapie goni cię wrogi okręt, wykonaj gwałtowny zwrot w bok i odczekaj na zniknięcie ikony walki. Szybko wciśnij spację, by przejść do

Podpowiedzi

Zestawienie średnich parametrów okrętów w Piratach z Karaibów

Tartane	7	100				
Barque						
Yacht						
Lugger						
Sloop						
Galeoth						
Xebec						
Schooner						
Caravel						
Fleut						
Pinanace						
Brig						
Galleon						
Corvette						
Frigate	2	5700	14	420	44/24	150

widoku morza. Teraz spokojnie wróć do mapy. Ocean jest pusty. Po prześladowcach nie ma ani śladu.

Z przyspieszeniem czasu nie uciekniesz szybkiemu wrogowi, ale pływanie po morzu już się nie dłuży.

PODPOWIEDŹ 7. Przy walce na morzu wciskasz [ ] na klawiaturze numerycznej, aby dwukrotnie przyspieszyć akcję. Chcesz szybciej? Przejdź do folderu *Program/interface* w katalogu z grą. Edytuj plik *interface.c*. Znajdź zapis *if(bArcadeMode) return 2.0;*. Zamień dwójkę na dowolną liczbę, na przykład na 10. Zapisz zmiany i oglądaj błyskawiczne bitwy.

Cheat.GodMode()	jesteś nieśmiertelny
Cheat.FullHealth()	
Cheat.GiveHealtex()	dostajesz apteczkę
Cheat AddAmmo()	
Cheat.NextMission()	przechodzisz do następnej misji
Cheat.TuneImplants()	implanty nie zużywają energii
Cheat.ClearOverload()	unikasz przeciążeń systemu nerwowego
Cheat.TuneWeapons()	podrasowanie broni
Cheat.GiveCloakingDevice()	dostajesz urządzenia maskujące
Cheat.GiveKnife()	
Cheat.GiveGrenade()	dostajesz granat
Cheat.GiveClusterGrenade()	
Cheat.GiveMatsonACC()	dostajesz Matsona ACC
Cheat.GiveMatsonCAFS()	dostajesz Matsona CAF
Cheat.GiveNoNFrager()	dostajesz NON Fragera
Cheat.GiveOCICrom()	dostajesz OCI Crom
Cheat.GiveC9S()	dostajesz C9 S
Cheat.GiveC9A5()	dostajesz C9 A5
Cheat.GiveTAINitron()	dostajesz TAI Nitron
Cheat GiveMAXatron()	
Cheat.GiveTC234()	dostajesz TC234
Cheat.GiveTC234Sup()	
Cheat.GiveBjornHD()	dostajesz Bjorn HD
Cheat.GiveGLDragoon()	dostajesz GLDragoona
Cheat.GiveLeRogue()	dostajesz Le Rouge'a
Cheat.GiveOCIX4()	dostajesz OCI X4
Cheat.GiveOCS()	dostajesz OCS

Chrome

PODPOWIEDŹ 1. W trakcie gry wciśnij klawisz [ ], by wywołać okno konsoli. Wpisz w nim jeden z kodów podanych w tabelce powyżej i zatwierdź go Enterem. Zwracaj uwagę na duże i małe litery!

PODPOWIEDŹ 12. Program ma opcję automatycznego poprawiania wpisanego kodu (nie trzeba wtedy zwracać uwagi na duże i małe litery). By skorzystać z tej opcji, w linii z wpisanym kodem dopisz znaki (. – na przykład Cheat.GodMode(. Po wciśnięciu Entera pisownia zostaje poprawiona.

griswold	dostęp do wszystkich miast
theparrot	
rimbuk	miasta, auta i rajdy w trybie zręcznościowym
yerbamate	niekończąca się energia Nitro (także w motor
starpower	masz karabin (aktywacja klawiszem świateł)
leatherandlace	masz działo (aktywacja klawiszem klaksonu)
howhardcanitbe X	ustalasz poziom trudności (X to liczba od 0 do 9)
hawfastcanitbe X	szybkość rozgrywki (X to liczba od 0 do 9)

Midnight Club 2

Wejdź do opcji Cheat Codes i potem wpisz jeden z kodów umieszczonych w tabelce obok.

W świecie show-biznesu

The Sims: Gwiazda

Z kim, gdzie i po co warto się pokazywać, aby przyćmić samego Harrisona Forda.

Każdy Sim chciałby choć raz w życiu zabłysnąć i sprawić, aby inne Simsy zazdrościły mu i darzyły podziwem. Jeśli kupiłeś dodatek **The Sims: Gwiazda**, zrobiłeś pierwszy krok, aby swoim podopiecznym zapewnić błyskotliwą karierę i efektowny sukces. Lektura tego poradnika sprawi, że twój Sim będzie piął się w górę szybciej niż inni. Przedstawiamy kilka kruczków, które będą przydatne na wyboistej drodze do sławy i pozwolą uniknąć sytuacji, w której Sim zasypie cię pretensjami, obarczając niezasłużoną winą za swoje potknięcia.

Poziomy gwiazdorstwa i przywileje

0	Scena karaoke (inwencja 1), scena z mikrofonem (charyzma 1)
0,5	
1	Nagranie motywu przewodniego w studiu
1,5	
2	Pozowanie do zdjęć w strojach zimowym i kąpielowym
2,5	
3	Nagranie utworu muzycznego w studiu
3,5	
4	Nakręcenie teledysku
4,5	
5	Wszystkie!

Poradnik

Dom i rodzina

PODPOWIEDŹ 1. Kariera sceniczna nie należy do zajęć opłacalnych, zwłaszcza na początku drogi do sławy. A przecież trzeba coś jeść, płacić rachunki za mieszkanie i taksówki. Są dwie metody rozwiązania kwestii finansowej. Pierwszą z nich jest zapewnienie przyszłemu idolowi współmałżonka, który będzie robił bardziej opłacalną karierę, na przykład w wojskowości. Druga metoda polega na zaopatrzeniu się w gotówkę przed rozpoczęciem kariery gwiazdorskiej. Pamiętaj jednak, że podpisanie kontraktu scenicznego zawsze wiąże się z utratą dotychczasowej pracy.

PODPOWIEDŹ 2. Dla zminimalizowania kosztów kup początkowo najtańszą działkę i wybuduj mały dom wyposażony tanio. Zwracaj uwagę na parametry przedmiotów, aby były funkcjonalne, a najlepiej – wielofunkcyjne. Unikaj telewizorów i sprzętu audio. Simsy nie mają w zwyczaju ich wyłączać przed pójściem spać, a potem narzekają... Gwiazda musi być wyspana! Dbaj o to, aby Sim jeździł do Centrum w dobrej formie i z wysokim poziomem energii. Jeśli jego potrzeby nie będą zaspokojone przynajmniej w połowie – nie zechce występować.

PODPOWIEDŹ 3. Aby występujący Sim znalazł uznanie w oczach fanów i awansował na kolejne szczeble kariery, powinien doskonalić umiejętności, szczególnie charyzmę, inwencję i kondycję. W oknie pracy zaznaczone są zdolności, których podniesienie po najbliższym występie spowoduje awans. Do podnoszenia charyzmy służy lustro i popiersie Shakespeare'a. Ma ono tę zaletę, że w jego biblioteczce są książki podnoszące zdolności techniczne i umiejętność gotowania. Kondycję można ćwiczyć na zestawie gimnastycznym – tańszym lub droższym i bardziej eleganckim. Poziom inwencji rośnie dzięki grze na fortepianie, pianinie lub malowaniu. Kupno sztalug jest opłacalne, gdyż można sprzedać każdy obraz.

PODPOWIEDŹ 4. Dla bogatych Simsów jest nowa superoferta, a mianowicie zatrudnienie kamerdynera. Wystarczy w telefonie wybrać „usługi" i „kamerdyner". Wytworny Alfred będzie przychodził codziennie, aby myć toalety, wycierać rozlaną wodę, zbierać i wyrzucać śmieci oraz stare gazety. Będzie przynosił świeżą prasę, gotował, a poproszony – przyrządzał dodatkowe posiłki. Jego zadaniem jest też dzwonienie po pokojówkę do sprzątania i po fachowca w razie awarii. Uwaga: kamerdyner nie zajmuje się rachunkami! Usługi Alfreda kosztują 500 simoleanów dziennie. Za pokojówkę i hydraulika płaci się dodatkowo. W sam raz coś dla utracjuszy! MAL

Ciąg dalszy w następnym numerze

Gdy próbujesz swoich sił, pozując jako fotomodel, zdjęcia robi sam Andy Warhol. Pamiętaj, że to wymagający artysta.

Kiedy ty śpisz, kamerdyner sprowadza pokojówkę i oboje pucują twój dom do blasku. Dzięki temu Sim ma więcej czasu na rozwijanie talentów.

RTS + RPG =

Kingdom Under Fire

Kingdom Under Fire to gra, której pełną wersję znajdziesz na płytkach w tym numerze GameStara. Pod wieloma względami jest zbliżona do **WarCrafta II**, jednak kryje coś jeszcze: misje rodem z gier Action-RPG.

Na CD/DVD: pełna wersja gry

Porady ogólne

Na początku gry warto zapoznać się z umieszczonym w niej tutorialem, dzięki któremu możesz poćwiczyć poruszanie jednostek, wydawanie poleceń, budowanie i walkę. Poniżej znajdziesz kilka podstawowych wskazówek dotyczących klawiszologii:

momentach, kiedy taką opcję zgłasza ci sam program. Licz się z tym, że jeśli położysz scenariusz, będziesz go musiał przechodzić od początku. Powinieneś też pamiętać, aby uważnie czytać to, co pojawia się na ekranie – fabuła gry zakłada, że w trakcie jednego scenariusza zadania mogą się zmienić nawet kilkakrotnie.

Sterowanie	
Lewy przycisk myszy	wybór jednostki
Prawy przycisk myszy	wskazanie punktu docelowego; jeśli punktem tym jest wrogi oddział, następuje automatyczny atak
Lewy przycisk myszy przytrzymany i przeciągnięty	zaznaczenie grupy jednostek
Lewy przycisk myszy i [Shift]	zaznaczenie określonych jednostek; każde kliknięcie zaznacza jedną
Lewy przycisk myszy i [Ctrl]	zaznaczenie wszystkich jednostek tego samego typu
[A]	włączenie trybu walki
[F9]	w scenariuszach RPG otwiera okno z charakterystyką postaci (Stats)
LPM [Ctrl] + [1] do [9]	grupowanie jednostek
[1] do [9]	przyzwanie zgrupowanych jednostek

Dla osób, którym brakuje cierpliwości, albo chcą poćwiczyć pewne rzeczy w bardziej bezpieczny sposób, na sąsiedniej stronie podajemy zestaw kodów do gry.

Ważną sprawą jest fakt, że zapisywanie gry jest możliwe tylko w ściśle określonych

Rozbudowa bazy wypadowej

PODPOWIEDŹ 1. Metoda rozbudowy bazy wypadowej jest zbliżona do tej, którą znasz z WarCrafta. Aby wyszkolić jednostki, trzeba zbudować wystarczającą liczbę farm, by wyżywić żołnierzy. Jeden chłop (u sił ciemności to gnomi niewolnik) zjada jedną porcję z dziesięciu, których dostarcza farma.

PODPOWIEDŹ 2. Pilnuj, żeby chłopi mieli zajęci. Po wzniesieniu budynku, wieśniak stoi bezczynnie – zapędź go do kolejnej roboty. Sprawdzaj, jakie jest zużycie surowców – jeśli masz nadwyżki żelaza lub mana, skieruj ludzi do wydobywania złota.

PODPOWIEDŹ 3. Aby cokolwiek zbudować lub wyszkolić, trzeba zebrać wystarczającą ilość surowców: złota, żelaza i mana. Warto do tego zaprząc większą liczbę chłopów niż początkowa, aby nie znaleźć się w sytuacji, w której pilnie potrzebne są nowe jednostki, a nie ma za co ich kupić. Nie zaszkodzi także wystawić kilka baraków wojskowych, aby przyspieszyć szkolenie wojska.

PODPOWIEDŹ 4. W jednym budynku można ustawić kolejkę do sześciu jednostek, które mają zostać wyszkolone jedna po drugiej.

PODPOWIEDŹ 5. Postaraj się dobudować kolejne baraki dla wojska bliżej miejsc, w których toczysz walki – dzięki temu nie będziesz musiał czekać na posiłki.

PODPOWIEDŹ 6. Stawiaj wieże obronne. Skutecznie osłabiają zbliżające się oddziały wroga. Pajęcze wieże ciemnej strony

Twierdza – serce bazy wypadowej. Może zostać rozbudowana, a wtedy zyskasz nowe możliwości. Wzniesiesz kolejne budynki i wynajdziesz usprawnienia.

Z czasem do twojej dyspozycji zostaną oddane nawet tak imponujące istoty, jak smoki. Przydają się do ataku na samotne jednostki wroga.

spowalniają nadchodzących przeciwników, co czyni ich łatwym celem dla strzelców.

PODPOWIEDŹ 7. Po postawieniu kuźni i budynków dających usprawnienia, wykupuj to, co mają do zaoferowania. Ta inwestycja procentuje do końca scenariusza.

PODPOWIEDŹ 8. Nie zostawiaj bazy bez straży. Najlepiej jeśli będą w niej jacyś łucznicy – nawet gdy wróg nie ma którędy dojść do twoich budynków, może do nich dolecieć, musisz więc mieć na podorędziu jednostki, które odeprą nalot. Dysponując oddziałami latającymi, będziesz mógł łatwiej atakować pozostawione bez nadzoru punkty obrony wroga.

PODPOWIEDŹ 9. Złoża ulegają wyczerpaniu. Jeśli je roztrwonisz, może się okazać, że nie stać cię na szkolenie oddziałów niezbędnych do ukończenia scenariusza.

Walka

PODPOWIEDŹ 10. Pamiętaj, aby poza zwykłymi wojownikami wyszkolić odpowiednią liczbę łuczników lub mrocznych elfów (zależnie od strony, którą grasz). Są oni słabsi od wojowników, ale mogą odeprzeć ataki z powietrza i osłabić wroga, zanim dojdzie do starcia wręcz.

PODPOWIEDŹ 11. Staraj się używać w walce bohaterów, ale nie pakuj ich w sytuacje, w których mogliby łatwo zginąć. Twoje wojska i bohaterowie zdobywają w walce kolejne poziomy doświadczenia, a co za tym idzie lepiej się biją, mają większą żywotność i ilość mana do dyspozycji.

PODPOWIEDŹ 12. W ferworze walki łatwo się pogubić. Pamiętaj, aby wykorzystywać skróty klawiszowe i obserwować minimapkę – ataki na twoje jednostki są sygnalizowane migającym znaczkiem.

PODPOWIEDŹ 13. Gdy przebywasz na wrogim terenie, pilnuj, aby przez twoje oddziały nie przemknęli robotnicy wroga. Można ich zbagatelizować, a tymczasem, korzystając z nieuwagi mogą postawić nowe budynki na twoich tyłach, przez co zostaniesz wzięty w dwa ognie.

PODPOWIEDŹ 14. Sprawdzaj teren, po którym się poruszasz, i wszelkie rozstaje dróg. Łatwiej stracić jednostkę wysłaną na zwiady, gdy natknie się na jakiś oddział albo bazę wroga, niż przejść obok i pozwolić mu na atak od tyłu.

PODPOWIEDŹ 15. Pilnuj, aby w czasie walki twoje szyki nie zostały rozciągnięte. Może się to stać podczas marszu albo gdy oddziały za daleko zapędzą się w pościgu za wrogiem. Pojedyncze jednostki są łatwym łupem, a przegrupowanie trwa długo.

PODPOWIEDŹ 16. Każdy zniszczony budynek u przeciwnika spowalnia jego działanie i zmusza go do dodatkowych wydatków. Nawet niszcząc mało znaczące farmy, uniemożliwiasz mu szkolenie większej liczby jednostek.

PODPOWIEDŹ 17. Korzystaj z tego, że klerycy mogą leczyć twoje wojska. Zamiast produkować nowe oddziały, lepiej wyleczyć starsze, które zdobyły doświadczenie.

Scenariusze RPG

PODPOWIEDŹ 18. Kiedy najedziesz kursorem na obiekt, który możesz podnieść, miejsce zwykłej strzałki zajmie poruszająca się rączka. Aby podnieść przedmiot, kliknij prawym przyciskiem myszy.

PODPOWIEDŹ 19. Wybierając przedmioty, które nakładasz albo niesiesz, sprawdzaj, jak podnoszą one współczynniki postaci. Pamiętaj, że możesz mieć przy sobie tylko ograniczoną liczbę ekwipunku. Na jednym miejscu w plecaku zmieści się maksimum pięć butelek tego samego magicznego napoju.

PODPOWIEDŹ 20. Najważniejsze eliksiry to: przywracający żywotność (czerwony), mana (niebieski), uniwersalny (złoty) i odtrutka (biały).

PODPOWIEDŹ 21. Niektóre stwory poza zwykłymi obrażeniami zatruwają bohatera, co objawia się spadkiem żywotności, po zakończeniu walki. Warto więc mieć biały eliksir.

PODPOWIEDŹ 22. Elfy mówią z francuskim akcentem. Nie pytaj, dlaczego.

Kody

Uwaga: Przed i po wpisaniu każdego kodu należy wcisnąć [Enter]

~makemyday	
makemyday	anie kodów w scenariuszach RPG
~simsimhae	
~baegopa	
~godblessu	
.godblessu	
~knowledgeispower	
knowledgeispower	
~hastalavista	
.hastalavista	
~amosbemerciful	
.amosbemerciful	przywraca bohaterowi całe mana w scenariuszach RPG
~dayspring	
.opensesame	

Tak wygląda charakterystyka twojego bohatera w scenariuszach RPG.

Klerycy mogą leczyć twoje oddziały – to przydatna umiejętność.

Podbij, zniszcz, zagarnij, przekup i wygraj!

Anno 1503

Krwawa walka o bogate ziemie doprowadzi cię do ruiny albo... do wiecznego panowania nad bogatym tropikalnym archipelagiem.

Anno 1503 w pełni zasługuje na nazwę strategii ekonomicznej. W czasie gry trzeba myśleć i to w dodatku perspektywicznie. Jedna nieprzemyślana decyzja może doprowadzić do sytuacji, w której pozostanie ci tylko rozpoczęcie scenariusza od nowa. Bierzesz udział w wielu misjach, z których część ma ograniczenia czasowe. W grze znajdziesz też wiele powiązanych ze sobą kampanii. Do kolejnej z nich uzyskasz dostęp po ukończeniu poprzedniej. Dla treningu przygotowano samouczek i sporo trybów gry swobodnej o zróżnicowanym poziomie trudności. Poziom ów oznaczony jest gwiazdkami przy każdej proponowanej rozgrywce. Im więcej gwiazdek, tym więcej utrudnień.

Aby ułatwić ci życie w początkowej fazie tej złożonej gry, powstał niniejszy poradnik. Znajdziesz w nim sposoby rozwiązywania najważniejszych problemów i jedną z metod przebrnięcia przez pierwszą kampanię. Życzymy cierpliwości!

Porady ogólne

Wyspy

PODPOWIEDŹ 1. Pierwszą czynnością w misji jest zwykle wybór wyspy, na której założysz główne miasto, jeśli oczywiście w danym scenariuszu taki wybór masz. Z wyznaczeniem miejsca do zasiedlenia nie należy zbyt długo zwlekać, gdyż po niedługim czasie zaczynają pojawiać się inni mieszkańcy archipelagu i blokować część interesujących terenów. Warto więc rozpocząć misję dla rekonesansu, a potem ewentualnie zacząć jeszcze raz.

Ukształtowanie terenu

PODPOWIEDŹ 2. Upewnij się, że wyspa jest wystarczająco duża, a teren odpowiednio równy, gdyż skaliste obszary są trudne do zabudowania.

PODPOWIEDŹ 3. Jeśli masz do dyspozycji jedynie małą lub średnią wyspę, na zabudowę miejską przeznacz teren najmniej żyzny lub pocięty kanałami. Z łatwością połączysz go mostami: wystarczy nad kanałem przeciągnąć drogę. Pamiętaj, że budowa mostu wymaga drewna. Później możesz też wznosić mosty kamienne i ozdobne. Rzeczki i kładki nad nimi dodadzą miastu uroku.

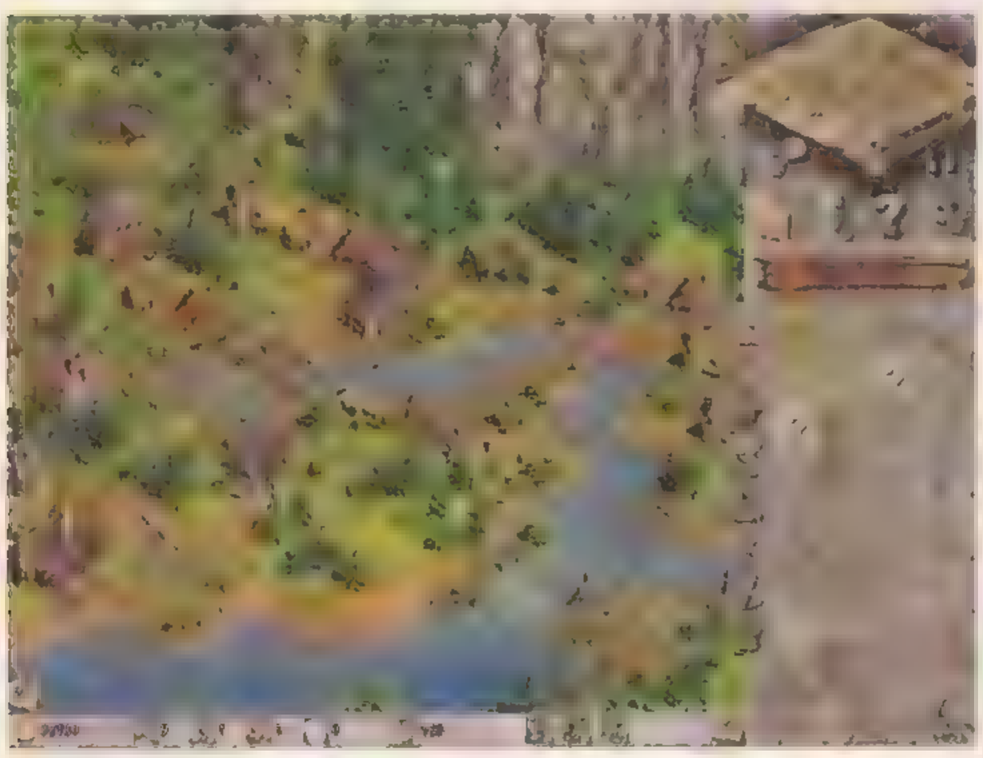
PODPOWIEDŹ 4. Zanim postawisz budynek, sprawdź, czy teren pozwala na doprowadzenie do niego drogi. Jeśli nie – tylko zmarnujesz materiały budowlane i pieniądze.

Zasoby

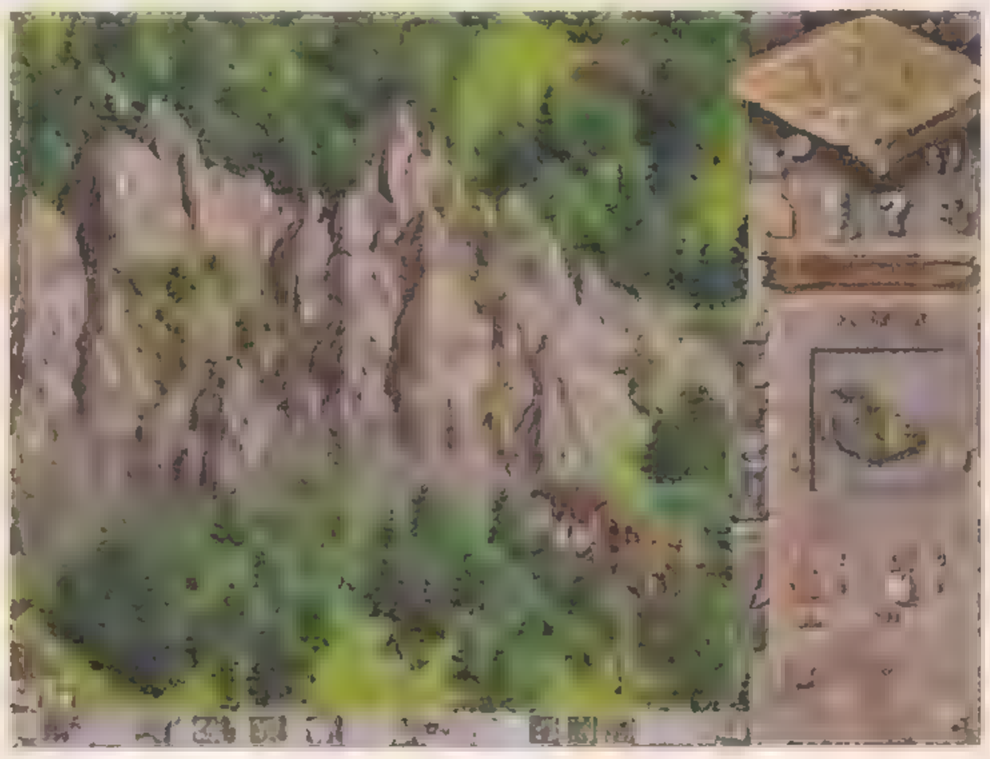
PODPOWIEDŹ 5. Informację o możliwości prowadzenia upraw na danej wyspie uzyskasz, podpływając do niej. Na dolnej listwie ukażą się wizerunki upraw, które sprawdzają się w danym klimacie. Zielony pionowy pasek obok nich informuje o żyzności gleb i zapotrzebowaniu na poszczególne uprawy. 50% wystarczy, aby uzyskać przyzwoitą ilość danego produktu. Na nadwyżki możesz liczyć, gdy pasek sięga aż do samej góry.

PODPOWIEDŹ 6. Do budowy głównych miast najlepiej nadają się wyspy o klimacie umiarkowanym i tropikalnym. Jeden i drugi pozwala na produkcję żywności i drewna. Budowa w innych klimatach ma tę zaletę, że daje od razu dostęp do dóbr luksusowych, lecz nie zawsze głównych. Trzecim więc pożądanym klimatem jest preria ze względu na dostęp do żywności, drewna, przędzy wełnianej i bawełnianej oraz tytoniu. Niestety, wyspy preriowe nigdy nie należą do dużych.

PODPOWIEDŹ 7. Do zasobów należą również złoża. Występują one wyłącznie w górach. Aby zbadać bogactwa miejscowych gór, należy wysłać ku nim zwiadowcę. Jego przejście wzdłuż pasma wzniesień zaowocuje wieloma informacji – jeśli masz do czynienia z bogatą wyspą. Także doprowadzenie drogi w pobliże gór ujawnia ich zasobność. Do zasiedlenia najlepiej nadają się wyspy, na których występuje przynajmniej ruda żelaza i sól. Glina jest wszędzie. Każde dodatkowe złoże, jak złoto, marmur i kamienie szlachetne – to dobra perspektywa na przyszłość.



Obszar nierowny i pocięty kanałami nadaje się jedynie na zabudowę miejską. Tak usytuowane domy nie zajmują cennych terenów uprawnych.



Na zbadanych terenach nad górami ukazują się symbole złóż. Wyspa, gdzie występuje sól i żelazo, świetnie nadaje się na siedzibę główną.

PODPOWIEDŹ 8. Odwiedzaj małe wysepki i badaj je przy pomocy zwiadowcy. Nie dość, że na najmniejszych znajdują się takie bogactwa, jak złoto i kamienie szlachetne, to często można na nich odkryć skrzynie ze skarbami! Gdy tylko skrzynia zostanie znaleziona, wartość skarbu będzie dodana do twojego zapasu gotówki.

Zależności gospodarcze

Magazyny

PODPOWIEDŹ 9. Twoje osiedle będzie tak duże, jak zasięg stojących w nim magazynów, czyli targowisk. Dwukrotne kliknięcie na dowolny magazyn sprawia, że pojawia się jego zasięg. Nie możesz nic wybudować poza obrębem magazynów, warto więc stawiać je na skraju zajętego obszaru.

PODPOWIEDŹ 10. Każdy magazyn to dwóch pracowników, którzy zajmują się wyłącznie przewożeniem towarów. Im więcej magazynów – tym więcej rąk do pracy i sprawniejszy transport. W związku z tym znaczenie ma także odległość wytwórcy od najbliższego magazynu.

PODPOWIEDŹ 11. Pamiętaj, że każdy budynek, z wyjątkiem domów prywatnych i straganów, powinien mieć dostęp do drogi. Tylko w ten sposób pracownicy magazynów będą w stanie odebrać z niego wyprodukowane towary. Wyjątek stanowią też kopalnie, z których surowce odbierają pracownicy odpowiednich przetwórni. Na późniejszym etapie warto wybrukować główne drogi, co nieznacznie przyspieszy transport.

PODPOWIEDŹ 12. Warto rozmieścić wszystkie przewidywane magazyny przed przystąpieniem do rozwijania miasta, ponieważ magazyny rosną wraz z wejściem ludności na wyższy poziom i koszt ich budowy się zwiększa. Magazyny rozrastają się dwukrotnie: po osiągnięciu przez część ludności poziomu osadnika i pod koniec fazy mieszczańskiej.

PODPOWIEDŹ 13. Duża liczba targowisk czy portów – to więcej miejsca na towary. Gdy miejsce się wyczerpie, ustanie produkcja. Klikając na dowolny magazyn i otwierając odpowiednie zakładki, możesz dowiedzieć się, jakie masz zapasy danego towaru. Zasoby z poszczególnych magazynów zawsze są połączone; to, co dotarło do jednego magazynu, dostępne jest we wszystkich.

Produkcja

PODPOWIEDŹ 14. Łańcuch produkcyjny jest skonstruowany w ten sposób, że większość surowych produktów ma trafiać do zakładu przetwórczego. Nim postawisz gdzieś farmę, hodowlę czy kopalnię, upewnij się, że znajduje się ona w obrębie odpowiedniej przetwórni. Pozwoli ci to zaoszczędzić czas i usprawnić transport. Każda przetwórnia może sprawnie obsługiwać od dwóch do trzech podstawowych zakładów danego typu. Wyjątek stanowią unowocześnione warsztaty, które wynajdziesz w szkole; są znacznie wydajniejsze.

PODPOWIEDŹ 15. Uprawy i hodowlę zakładaj jedynie tam, gdzie pasek żyzności przy budynku sięga najdalej. Pozwoli to uzyskać najwyższą wydajność. Nie buduj też niczego w obrębie farm czy plantacji, z wyjątkiem drogi doprowadzającej. Wokół chaty drwala warto dosadzić nieco drzew, by uniknąć przestojów produkcyjnych.

PODPOWIEDŹ 16. Nie próbuj uprawiać i hodować niczego w klimacie niezgodnym z wymogami danej produkcji, bo nie uzyskasz ani grama produktów. Wielorybników umieszczaj tylko w rejonach polarnych, gdzie są wyraźnie widoczne pływające wieloryby, a chatę trapera postaw w klimacie tropikalnym. Jeden traper z reguły wystarcza, by zapełnić rynek futrami, podobnie jest z wielorybnikiem.

PODPOWIEDŹ 17. Do wzniesienia każdego budynku potrzebujesz pieniędzy i materiałów budowlanych. Jedynie domy pionierów wymagają tylko drewna. Gospodaruj więc oszczędnie i przed rozpoczęciem budowy oszacuj, ile czego będzie potrzeba, zanim uzyskasz dostęp do narzędzi czy gotówki.

Handel i finanse

PODPOWIEDŹ 18. Niemal każdy obiekt potrzebuje pieniędzy na utrzymanie. By się nie zrujnować, wyburzaj niepotrzebne już budynki. Część z nich warto na pewien czas „uśpić" klikając na „Zzzzz" w oknie budynku. W ten sposób zatrzymasz w kieszeni około połowy kosztów utrzymania budowli. Gdy zapasy wyraźnie się zmniejszą, zawsze możesz znów uruchomić produkcję.

PODPOWIEDŹ 19. Jedynym sposobem zyskiwania pieniędzy jest handel. Najprostszy, choć nie zawsze najbardziej efektywny, jest handel miejscowy. Im więcej masz ludności, tym więcej towarów sprzedasz we własnym kraju. Ludność zaopatruje się w towary przy straganach. Dbaj, aby była ich wystarczająca ilość i nie tworzyły się kolejki.

PODPOWIEDŹ 20. Handel bierny polega na wystawieniu na sprzedaż w porcie nadwyżek własnych towarów i oczekiwanie na przepływających kupców. Jeśli sam nie produkujesz jakiegoś potrzebnego towaru, również w porcie ogłoś chęć jego zakupu. Przybywający kupiec dowie się o twoim zapotrzebowaniu i przy następnym kursie przywiezie co należy, jeżeli oczywiście ma do danego produktu dostęp. Jednak nabywanie czegokolwiek od szwendających się po morzach Wenecjan jest mało opłacalne, dlatego rób to tylko w razie bezwzględnej konieczności.

PODPOWIEDŹ 21. Opłaca się sprzedaż towarów luksusowych. Ich ceny są bardzo wysokie, nawet w zestawieniu ze sporymi kosztami produkcji. Warto eksportować ubrania i biżuterię. Sprzedaż uzbrojenia też jest bardzo rentowna, ale możesz sobie na nią pozwolić jedynie wówczas, gdy jesteś

Od czasu do czasu do twojego portu zawijają kupcy weneccy. Można sprzedawać im nadwyżki towarów i kupować od nich niezbędne rzeczy, lecz warto pamiętać, że to zdziercy.

Polinezyjczycy wymieniają jedwab na sól. To bardzo korzystna transakcja. Staraj się więc jak najczęściej sprzedawać im ten surowiec.

pewny, że broń nie wpadnie w ręce twoich wrogów!

PODPOWIEDŹ 22. Wystawiaj na rynek wiele towarów, kupcy połakomią się w końcu jak nie na jedne, to na inne. Nigdy nie wyprzedawaj zapasów do końca, chyba że masz pewność, iż nie będziesz już ich potrzebować. Aby przyciągnąć kupców, nieraz warto obniżyć ceny.

Nacje

PODPOWIEDŹ 23. Handel czynny polega na załadowaniu towarami statków handlowych i wypłynięciu w zyskowny rejs. Podpłynięcie do jakiejś wyspy często sprawia, że dostajesz informację o zamieszkującej ją nacji. Wiele z nich pojawia się dopiero po pewnym czasie, na początku misji możesz więc nikogo nie znaleźć. Później napotkasz wiele plemion, które lubią handel wymienny. Uzyskasz od nich dobra jedynie pod warunkiem że dysponujesz towarem, który jest im akurat potrzebny. Załaduj produkty na osiołka twojego zwiadowcy i udaj się do centrum osady. Niestety, przelicznik takiej wymiany nie należy do najlepszych. Gdy w osiedlu jest port, wystarczy podpłynąć do niego i kliknąć. Ukażą się wówczas propozycje handlowe tubylców.

PODPOWIEDŹ 24. Korzystne transakcje zrobisz, podpisując w oknie dyplomacji umowę handlową z innymi Europejczykami. Zacznij od zlokalizowania ich na archipelagu. Wówczas możesz prowadzić z nimi handel za gotówkę. Aby oszczędzić sobie kłopotów, ustal stałe szlaki handlowe. Jeśli masz wrogów, lepiej prowadź statki sam różnymi drogami.

Kolonie

PODPOWIEDŹ 25. Gdy na twojej wyspie nie można uzyskać potrzebnego produktu, załaduj na statek materiały budowlane i załóż port na innej wyspie, gdzie jest dostęp do poszukiwanych dóbr lub odpowiedni klimat. Niewielka kolonia może zająć się wyłącznie produkcją, nie potrzebujesz osiedlać na niej ludności.

PODPOWIEDŹ 26. Zakładanie kolonii z reguły opłaca się bardziej niż kupowanie towarów od innych nacji. Produkty swoich małych przyczółków możesz zyskownie sprzedawać własnym obywatelom, zyskując przy okazji ich uznanie i rozwijając miasto, a nadwyżki sprzedać na zewnątrz.

PODPOWIEDŹ 27. Sukcesem jest, gdy jedna kolonia dostarcza kilku produktów. Dzięki temu oszczędzasz czas potrzebny do

Badania naukowe

Ulepszenia wojskowe

- MIECZE — monety 100, poziom wiedzy 7
  - KATAPULTA — monety 200, poziom wiedzy 15
    - WIEŻE OBLĘŻNICZE — monety 100, poziom wiedzy 5
  - LANCE — monety 200, poziom wiedzy 10
    - KAWALERIA — monety 100, poziom wiedzy 7
  - ŁUKI — monety 120, poziom wiedzy 8
    - UTWARDZONE GROTY — monety 0, poziom wiedzy 10
      - PŁONĄCE STRZAŁY — monety 250, poziom wiedzy 20
      - PIERZASTE BRZECHWY — 250, 10
        - KUSZE — monety 150, poziom wiedzy 15
          - KUSZE O DUŻYM ZASIĘGU — 150, 20
            - MUSZKIETY — monety 500, poziom wiedzy 30
              - RUSZNICE — monety 500, poziom wiedzy 40

- ZBROJNA PIECHOTA — monety 100, poziom wiedzy 25
  - CIĘŻKOZBROJNA PIECHOTA — monety 300, poziom wiedzy 50
- ZBROJNA KAWALERIA — monety 100, poziom wiedzy 25
  - CIĘŻKOZBROJNA KAWALERIA — monety 300, poziom wiedzy 50
- ARMATA — monety 1000, poziom wiedzy 60
  - STANDARYZACJA KALIBRU — monety 1500, poziom wiedzy 70
  - GRANATY — 1800, 80
    - MOŹDZIERZE — monety 1200, poziom wiedzy 80
      - PROCH DO MOŹDZIERZY — monety 2000, poziom wiedzy 100

Badania publiczne

- ZAKŁADY WŁÓKIENNICZE — monety 300, poziom wiedzy 20
- STUDNIA — monety 50, poziom wiedzy 5
  - REMIZA — monety 50, poziom wiedzy 5
  - STUDNIA GŁĘBINOWA — 200, 20
- MOST KAMIENNY — monety 200, poziom wiedzy 30
- BIBLIOTEKA — monety 2000, poziom wiedzy 40
- WIELKA KOPALNIA RUDY — monety 500, poziom wiedzy 40
- SĄD OKRĘGOWY — monety 200, poziom wiedzy 30
- LEKARZ — monety 200, poziom wiedzy 50
  - SZYBKIE LECZENIE — monety 500, poziom wiedzy 60

Technologia morska

- ARMATA OKRĘTOWA — monety 300, poziom wiedzy 18
  - ŚREDNI OKRĘT — monety 600, poziom wiedzy 40
    - DUŻY OKRĘT — monety 1000, poziom wiedzy 60
- ŚREDNI STATEK HANDLOWY — monety 400, poziom wiedzy 25
  - DUŻY STATEK HANDLOWY — monety 800, poziom wiedzy 50
    - UZBROJONY KADŁUB — monety 1000, poziom wiedzy 70

transportowania ich. Aby zapewnić dobry transport na miejscu, zyskać przestrzeń i pojemność magazynową, wybuduj w koloniach dobrą sieć targowisk.

PODPOWIEDŹ 28. Budowa magazynu portowego zawsze jest nieco droższa niż zwykłego. Warto o tym pamiętać przy zakładaniu kolonii.

PODPOWIEDŹ 29. Do produktów opłacalnych w uprawie kolonialnej należą przyprawy, zioła lecznicze i olej do lamp. Przyprawy i zioła nie wymagają przetwarzania, szybko ich przybywa, a ich sprzedaż jest opłacalna. Niekorzystnym, choć potrzebnym produktem jest jedwab. Warto przy okazji nadmienić, że jedna plantacja indygo wystarcza, by ufarbować jedwab z dwóch plantacji morwy.

PODPOWIEDŹ 30. Nie warto tworzyć specjalnych kolonii dla produkcji marmuru czy ziół leczniczych. To jedne z nielicznych produktów, które opłaca się kupować od innych ze względu na niską cenę i niewielkie zapotrzebowanie.

Rozwój

Ludność

PODPOWIEDŹ 31. Gdy liczba ludności podniesie się na odpowiedni poziom i jej dotychczasowe potrzeby są w pełni zaspokojone, populacja może wznieść się na wyższy poziom rozwoju. Jednak nie pozwalaj na awans niekontrolowany, bo przyniesie ci to więcej strat niż pożytków. Najlepiej jest rozwijać się przez nagłe skoki gospodarcze. Ogranicz ludności dostęp do materiałów budowlanych. Gdy zgromadzisz potrzebną ilość drewna, narzędzi i gotówki, postaw szybko wszystkie niezbędne budynki, a potem dopiero daj ludziom drewno i narzędzia. Jest pięć poziomów rozwoju obywateli: pionierzy, osadnicy, mieszczanie, kupcy i arystokracja.

PODPOWIEDŹ 32. Tylko arystokracja wymaga wznoszenia specjalnych budynków. Niższe warstwy same rozwiną swoje gospodarstwa, gdy tylko udostępnisz im budulec. Pionierzy do rozbudowy domów, prócz narzędzi, potrzebują drewna. Wyższe warstwy używają cegieł.

PODPOWIEDŹ 33. Zmiany społeczne pozwalają uzyskać dostęp do nowych typów budynków. Pamiętaj jednak, że im bardziej zaawansowana ludność, tym wyższe ma wymagania. Dla przykładu: zdobywszy dostęp do marmuru, nie wznoś domów dla arystokratów, zanim nie upewnisz się, że jesteś w stanie zaopatrzyć ich w elegancką odzież, wino i biżuterię.

Szkolnictwo

PODPOWIEDŹ 34. Osiągnięcie przez wymaganą liczbę obywateli poziomu osadnika pozwala na wybudowanie szkoły. Później możesz wznieść także uniwersytet. Obie placówki, prócz zaspokajania potrzeby edukacji, oferują badania naukowe. Im więcej ludzi z nich korzysta, tym szybciej wzrasta poziom wiedzy potrzebny do tworzenia wynalazków. Poziom wiedzy podnosi się także dzięki wybudowaniu biblioteki, lecz liczba bibliotek nie wpływa na wysokość poziomu.

PODPOWIEDŹ 35. Wynalazki dzielą się na miejskie, morskie i militarne. Wynalezienie jednej rzeczy pozwala po osiągnięciu odpowiedniego poziomu wiedzy na odkrycie kolejnej w łańcuchu. Wymyślone w szkole obiekty znajdziesz w oknach budowania.

PODPOWIEDŹ 36. Pamiętaj, że rozpoczęcie pracy nad jednym obiektem nie pozwala na jednoczesne badania nad innym. Zaczekaj, aż poziom wiedzy uzupełni się na nowo i wybierz opracowanie kolejnego wynalazku z tej samej bądź innej branży. Jeśli w trakcie pracy nad wynalazkiem klikniesz na inny, praca nad poprzednim zatrzyma się.

Reformy gospodarcze

PODPOWIEDŹ 37. Każda warstwa społeczna pija inne trunki i wraz z rozwojem przyjdzie ci uprawiać inne rośliny, które da się przerobić na alkohol. Do zaspokojenia potrzeb pionierów i osadników wystarcza bimber z ziemniaków uprawianych na farmie. Farma sama przetwarza kartofelki. Mieszczanie wolą już piwo z chmielu, który potrzebuje browaru. Kupcy zwykli pijać rum z trzciny cukrowej, która wymaga destylarni. O ile poprzednie poziomy nie są szczególnie grymaśne pod względem trunków, o tyle dla arystokratów wino jest niezbędne. Na szczęście, winnice tłoczą je same i nie musisz stawiać osobnej przetwórni.

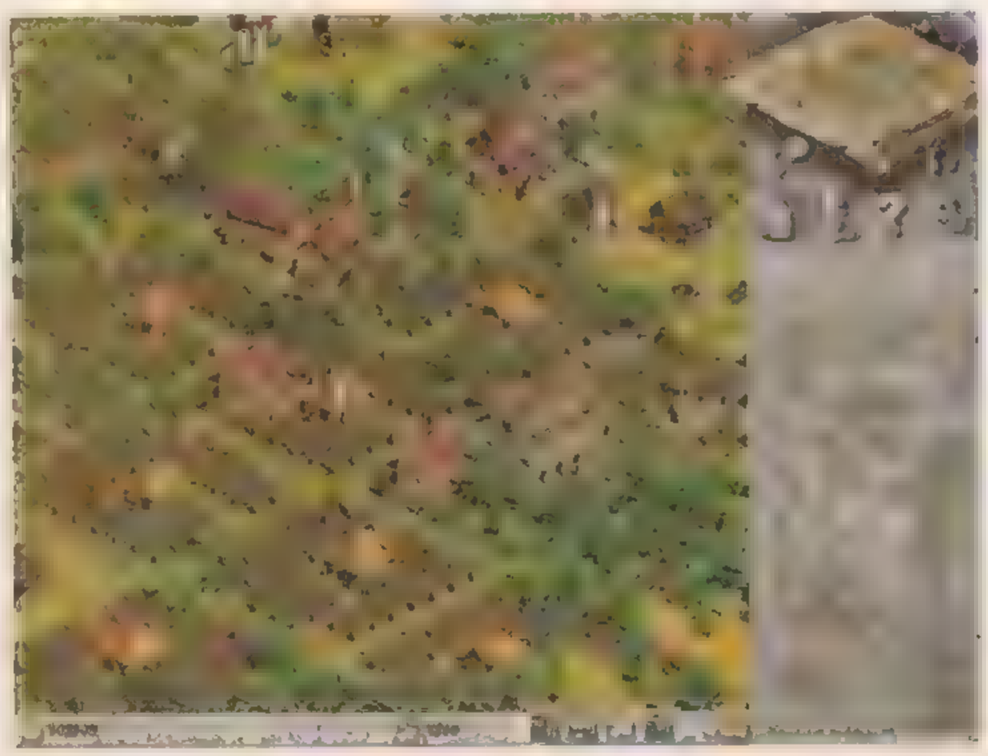
PODPOWIEDŹ 38. Gdy poziom rozwoju na to pozwala, wymieniaj nierentowne zakłady produkcyjne na wydajniejsze. Nie bój się wówczas likwidować starych upraw. Hodowlę owiec opłaca się zastąpić uprawą bawełny, a przędzalnie zakładami włókienniczymi o większej sile przetwórczej. Z ziemniaków warto przerzucić się na zboże, wołowinę, rum i wino.

Klęski żywiołowe

PODPOWIEDŹ 39. Od czasu do czasu twój kraj nawiedzają rozmaite katastrofy, które niszczą domy, dziesiątkują ludność i zmniejszają wydajność upraw. W scenariuszach o niskim poziomie trudności klęski te zaczną spadać na twoje ziemie dopiero wówczas, gdy masz już dostęp do środków zapobiegawczych. Wynajdujesz je dzięki badaniom szkolnym.

PODPOWIEDŹ 40. Aby szybko odwracać skutki suszy, buduj studnie. Umieszczaj je w taki sposób, aby swoim zasięgiem obejmowały jak największy obszar plantacji. Pamiętaj, że studnie muszą stać przy drogach. Staraj się umieszczać je tak, aby nie zabierały cennego miejsca na polu w obrębie budynku.

PODPOWIEDŹ 41. Do gaszenia pożarów służy remiza. Budynki straży ogniowej rozmieszczaj tak, by swym zasięgiem obejmowały cały obszar miejski.



Dobrze rozplanowana produkcja jedwabiu to dwie plantacje morwy na jedną plantację indygo. Farbiarnie umieszczone są pośrodku terenu uprawnego.

Kawaleria jest szybsza od innych jednostek lądowych. Każdy oddział można ustawić w dowolną formację bojową.

PODPOWIEDŹ 42. Kolejną katastrofą, jaka może się zdarzyć, jest zaraza. Prawdopodobieństwo jej wybuchu zmniejsza budowanie łaźni publicznych, a skutki oczywiście usuwa lekarz. Dostęp do ziół leczniczych w połączeniu z wynalezieniem szybkiego leczenia daje najlepsze rezultaty.

Militaria

Flota

PODPOWIEDŹ 43. Różnica między statkami a okrętami w grze polega na tym, iż statki mają więcej miejsca na towary, a mniej na jednostki. Okręty mogą przewozić mniej towarów, a więcej wojska, można też umieścić na nich większą liczbę dział.

PODPOWIEDŹ 44. By okręt mógł siać zniszczenie, należy wyposażyć go w działa. W tym celu powinieneś w szkolnej sekcji militarnej pierwszego stopnia wynaleźć zakład rusznikarski i w sekcji morskiej odkryć produkcję dział. Dopiero po stworzeniu rusznikarza można je produkować. Do wyposażania okrętów w działa służy stocznia.

PODPOWIEDŹ 45. Jeśli masz silnego wroga, dbaj o to, by twoje jednostki stale pływały i zatrzymywały się jedynie na krótko. Gdy stoją bezczynnie przy brzegu, przeciwnik wypatrzy je i zaatakuje.

PODPOWIEDŹ 46. Gdy ścigają cię na morzu wrogie jednostki, zwab je do swego ufortyfikowanego portu. Wieże artyleryjskie będą cię wspierać z lądu, a ty w tym czasie strzelasz i jednocześnie naprawiasz swoje jednostki. Pułapka jest jedyną sytuacją, kiedy warto utrzymywać okręty w bezruchu. Często ucieczka jest dobrym sposobem na pozbycie się „ogona"; wróg po pewnym czasie się zniechęca. To samo dotyczy również piratów.

PODPOWIEDŹ 47. Do reperacji okrętów potrzebny jest zapas tych samych materiałów co do budowy floty: drewna, lin i tkanin. Pilnuj, by te produkty zawsze były pod ręką.

PODPOWIEDŹ 48. Koszty utrzymania floty są ogromne. Jednym ze sposobów zmniejszenia ich jest wybudowanie kilku stoczni i inwestowanie w marynarkę wojenną w ostatniej chwili przed wojną. To rozwiązanie ma jeszcze jedną zaletę: stocznia nie wymaga łożenia na jej utrzymanie. Po zwycięstwie zawsze można sprzedać okręty. W ostateczności – zatopić, chociaż to marnotrawstwo.

PODPOWIEDŹ 49. Część floty handlowej da się zastąpić okrętami wojennymi, szczególnie jeśli nie przewozisz zbyt wielu różnych towarów. Ładunek będzie dobrze chroniony, a w razie wojny nie będziesz musiał wystawiać nowych okrętów.

Jednostki lądowe

PODPOWIEDŹ 50. W miarę możliwości staraj się prowadzić bitwy morskie, a unikaj lądowych. Wprawdzie dysponujesz różnorodnymi jednostkami, lecz bardzo trudno dowodzić nimi w terenie. Drugą ich specjalnością jest sprawne klinowanie się w przeszkodach i ani rusz w żadną stronę.

PODPOWIEDŹ 51. Gdy już dojdzie do bitwy w głębi wyspy – używaj kawalerii, która jest nadzwyczaj szybka. Warto też wrogie wojsko zwabić na wybrzeże i ostrzelać z okrętów wojennych.

PODPOWIEDŹ 52. Jednostki strzeleckie będą miały większy zasięg rażenia, gdy ustawisz je na naturalnym wzniesieniu lub rozmieścisz na murach. Niewielki odcinek muru nie będzie drogi, a ochroni przez pewien czas stojących na nim strzelców i moździerze. Pamiętaj o ustawieniu wejść na mury. Także do niszczenia wrogiego statku przy nabrzeżu możesz użyć żołnierzy z bronią dalekiego zasięgu.

Obrona

PODPOWIEDŹ 53. Zapomnij o murach wokół miasta! Niezbyt długi pas murów jest drogi i łatwy do zniszczenia. Kilka pierścieni murów wprawdzie zatrzyma wroga przez pewien czas, ale ich budowa cię zrujnuje. Na niektórych wyspach samo ukształtowanie terenu przychodzi ci z pomocą. Góry i niskie łańcuchy skalne są dla wroga nie do przebycia. W wielu miejscach znajdziesz naturalne fortyfikacje, które warto wykorzystać do osłony ważnych budowli.

PODPOWIEDŹ 54. Warto stawiać tu i ówdzie niewielkie przyczółki fortyfikacji z wieżami artyleryjskimi, bo wróg skoncentruje się na nich, nie niszcząc twojej gospodarki. Żołnierzy do ich obrony powołuj w ostatniej chwili, aby oszczędzić na żołdzie. Niech artyleria chroni także twoje porty.

PODPOWIEDŹ 55. W koloniach trzymaj zapasy materiałów budowlanych, aby w razie potrzeby szybko je odbudować.

PODPOWIEDŹ 56. Chroń przede wszystkim magazyny. Ich zniszczenie powoduje nie tylko utratę towarów, lecz także wszystkich budynków w obrębie danego magazynu.

Atak

PODPOWIEDŹ 57. Nie czekaj, aż twój przeciwnik osiągnie wysoki poziom rozwoju. Najedź go sam, jak najszybciej, gdy nie jest jeszcze solidnie zabezpieczony. Zwycięstwo będzie łatwe, a ty unikniesz strat gospodarczych, do których mogłoby dojść, gdyby wojna toczyła się na twojej ziemi.

PODPOWIEDŹ 58. Przed przystąpieniem do planowanych działań wojennych uzbieraj jak najwięcej gotówki. Pamiętaj – im dłuższa wojna, tym większe wydatki.

PODPOWIEDŹ 59. Napadaj wrogie statki flotyllą kilku okrętów skupionych razem, aby wszystkie mogły uczestniczyć w bitwie. Komputerowy wróg ma zwykle rozproszoną flotę, którą w ten sposób można łatwo wykończyć.

PODPOWIEDŹ 60. Atakując wrogą wyspę, zablokuj trasy handlowe wroga i zniszcz

Budowa dwóch obiektów: uniwersytetu oraz biblioteki wyraźnie podnosi poziom wiedzy w twoim mieście.

Teren naturalnie fortyfikowany przez skały nadaje się do zakładania miast narażonych na ataki wroga. Oszczędzasz też kasę na mury miejskie.

zaplecze gospodarcze. Doprowadzisz tym samym przeciwnika do ruiny i zagłodzisz na śmierć.

Przewodnik

Kampania 1: Nova Fora

Misja 1.

PODPOWIEDŹ 61. Twoim zadaniem jest wybudowanie – na oznaczonej chorągiewką wyspie – miasta, w którym 250 pionierów osiągnie poziom osadnika. Masz mało pieniędzy i materiałów, musisz więc oszczędzać. Pamiętaj, że aż do końca tej kampanii będziesz miał tylko to, co otrzymałeś na wstępie i co osiągniesz własną przemyślnością. Dotacji nie będzie!

PODPOWIEDŹ 62. Na wschodzie, z lekką tendencją ku południowi, wybuduj port i wyładuj w nim towary ze statku. Usytuuj go tak, by prosta droga od niego wiodła trochę poniżej północnego pasma gór. W pobliżu portu będzie twoje zaplecze gospodarcze. Dalej, poniżej głównej drogi, wyznacz miejsce na miasto, a powyżej, w kierunku gór, powstanie dzielnica przemysłowa.

PODPOWIEDŹ 63. Zacznij od drewutni. Wznieś w sumie: 1 drewutnię, 3 owczarnie, 2–3 chaty myśliwych, 1–2 farmy, 1 garbarnię, 1 przędzalnię, 4–5 magazynów. Magazyny tak stawiaj, by ostatnie objęły teren gór. W mieście postaw domy dla co najmniej 224 pionierów i dwa targowiska z dwoma straganami każde.

PODPOWIEDŹ 64. Aby wyspa zaczęła przynosić dochody, wystaw na sprzedaż w porcie nadwyżki swoich towarów. Uważaj, aby nie wyprzedać niczego do końca. Gdy sytuacja stanie się stabilna, cierpliwie zaczekaj, aż uzbiera się więcej gotówki.

PODPOWIEDŹ 65. Zgromadź przynajmniej 80 ton drewna, powyżej 24 000 złota i przygotuj się na wielki boom. Na centralnym placu miejskim wznieś kościół i knajpę. Po kilku minutach ludność rozbuduje osadę do wymaganego poziomu.

Misja 2.

PODPOWIEDŹ 66. Natychmiast zablokuj ludności dostęp do materiałów budowlanych (w oknie magazynu). Zapobiegnie to dalszej utracie narzędzi i drewna, co ma znaczenie strategiczne dla kolejnych misji.

PODPOWIEDŹ 67. Poszukiwaną Katarzynę znajdziesz łatwo, ponieważ jej postać jest oznaczona zielonym punktem na jednej z okolicznych wysp. Podpłyń do wybrzeża, kliknij na Katarzynę i wydaj jej polecenie wejścia na statek. Wróć do swojego portu i znów kliknij na Katarzynę, by wysiadła.

Misja 3.

PODPOWIEDŹ 68. Wybuduj 2–3 farmy, kopalnię soli i młyn solny. Postaw kopalnię gliny i cegielnię. Załaduj na statek 20 ton soli i zwiadowcę. Produkcja soli idzie bardzo szybko, jej nadwyżkę zawsze możesz sprzedać.

PODPOWIEDŹ 69. Mongołów znajdziesz na wyspie sąsiadującej z twoją. Zlokalizujesz ich siedzibę, płynąc na południowy wschód. Na brzegu wysadź zwiadowcę, obładuj osiołka solą i udaj się do centrum mongolskiej osady. Gdy opcja handlu uruchomi się, przekaż sól.

Misja 4.

PODPOWIEDŹ 70. Twoim zadaniem jest załadowanie na statek 4 tuczników, 4 szermierzy, 1 zwiadowcy, 50 ton drewna i 100 ton narzędzi. Nie dodano, że niezbędne jest też 50 ton żywności. Miej świadomość, że wszystko, co weźmiesz, będzie twoim wyposażeniem startowym w następnej kampanii. Zgromadź więc zapasy wszelkiego dobra. Przydatne będzie więcej drewna, narzędzi i alkoholu. Zabranie od 25 do 50 ton żelaza okaże się bardzo korzystne. Naturalnie nie wystarczy ci jeden statek, potrzebujesz całej flotylli okrętów.

PODPOWIEDŹ 71. Jeśli brakuje narzędzi, zakup niewielką liczbę od Wenecjan. Pamiętaj jednak, że to spory wydatek. Zacznij wydobywać i przetwarzać rudę. Postaw warsztat produkujący narzędzia. Wznieś farmę konopi i zakład wytwarzający liny. Wybuduj w mieście szkołę. Gdy osiągniesz odpowiednie poziomy wiedzy, wynajdź studnię, aby chronić uprawy przed klęską suszy, i warsztaty produkujące uzbrojenie: miecze i łuki.

PODPOWIEDŹ 72. W miarę rozwoju sytuacji rozwijaj gospodarkę, ale nadal nie dawaj ludności materiałów budowlanych. „Usypiaj" lub wyburzaj niepotrzebne budynki. Pozbądź się przede wszystkim cegielni i kopalni gliny. Gromadź dobra i tak manipuluj handlem, aby wyspa przynosiła jak najmniejsze straty. W następnej kampanii otrzymasz sporo pieniędzy, lecz to, co zostanie teraz, także weźmiesz ze sobą.

PODPOWIEDŹ 73. Wybuduj kuźnię, zbrojownię i warsztat łuczniczy. Możesz wyprodukować więcej broni i zabrać ją na statki. Nadmiaru żołnierzy nie warto wozić. Po uzyskaniu planowanej liczby uzbrojenia, wyburz warsztaty, aby nie zżerały pieniędzy.

PODPOWIEDŹ 74. Wznieś stocznię. Z jednej możesz uzyskać na przykład 2 statki handlowe i okręt wojenny. Razem z twoim pierwszym statkiem jest to minimum niezbędne do zabrania dóbr, których potrzebujesz z niewielką, lecz korzystną nadwyżką. Wybuduj fort. W ostatniej chwili rekrutuj wymaganych ośmiu wojaków. Pamiętaj, że ich żołd kosztuje!

PODPOWIEDŹ 75. Załaduj na statki ludzi i towary. Zmieść wszystko, co udało ci się zgromadzić. Skieruj swoją flotę ku zachodniemu rogowi mapy. Kampania zakończy się sukcesem, gdy tam dopłyniesz. MAL

Okręty wojenne świetnie się sprawdzają przy niszczeniu portów i innych budowli przybrzeżnych. Niestety, same mogą ponosić straty od ostrzału.

Mury obronne nie są dla wroga poważną przeszkodą. Ich działa [illegible] zniszczą. W dodatku budowa fortyfikacji kosztuje bardzo dużo.

Liczy się tylko taktyka!

Ghost Recon

Na wycieczkę do Rosji należy zabrać mnóstwo broni i solidny zapas amunicji.

Na CD/DVD: pełna wersja gry

Rok 2008. Świat po raz kolejny stanął na głowie. Nacjonaliści rosyjscy postanowili przywrócić świetność ojczyzny i wcielić dawne republiki radzieckie do matuszki Rosji. Twoim zadaniem jest przywrócić normalny stan rzeczy. W grze Ghost Recon pokierujesz elitarnym oddziałem „Duchów". Twoi żołnierze zostają wysłani na Kaukaz i do państw nadbałtyckich w celach pacyfikacyjno-sabotażowych. Przeczucie ci jednak mówi, że pokój zapanuje dopiero po wizycie komandosów w Moskwie.

Porady ogólne

PODPOWIEDŹ 1. Ghost Recon jest co prawda shooterem z widokiem w pierwszej osobie, ale to również gra taktyczna. Traktowanie jej jako zwykłego FPS-a to duży błąd. Nawet nie zauważysz jak umrzesz.

PODPOWIEDŹ 2. Twoi żołnierze mają różne specjalizacje. Urozmaicony zespół ludzi radzi sobie z problemami lepiej i szybciej. Do ukończenia niektórych misji określeni specjaliści są wręcz niezbędni.

PODPOWIEDŹ 3. W danej chwili kierujesz tylko jednym komandosem. Reszta musi radzić sobie sama. Uważaj zatem, gdzie zostawiasz podopiecznych. Jeżeli w grupie znajduje się ktoś z wysokim współczynnikiem dowodzenia, to w razie ataku nieprzyjaciela są większe szanse na twardą obronę. Snajperzy z reguły radzą sobie sami. Ustawieni w dogodnej lokacji potrafią zdejmować przeciwników, których sam byś nawet nie zauważył.

PODPOWIEDŹ 4. Słuchaj odpraw przed misją, oglądaj mapę i wyciągaj wnioski. Staraj się działać błyskawicznie i równie szybko się wycofywać w bezpieczne miejsca. To ma być sabotaż, a nie wojna w okopach.

PODPOWIEDŹ 5. To, że wyczyściłeś jakiś szlak, nie znaczy, że nie pojawi się na nim nowy patrol. Czujnym trzeba być zawsze.

PODPOWIEDŹ 6. W misjach, w których ostatnim celem jest udanie się do punktu ewakuacyjnego, możesz powybijać wszystkich oponentów na mapie.

PODPOWIEDŹ 7. Twoi herosi mogą się poruszać na trzy sposoby. Optymalnym jest bieganie w pozycji pochylonej. Wyprostowany komandos to martwy komandos. Natomiast czołgać się powinieneś tylko wtedy gdy jesteś pod silnym ostrzałem albo próbujesz zaskoczyć przeciwnika.

PODPOWIEDŹ 8. W budynkach, w których mogą być wrogowie, należy się skradać.

PODPOWIEDZ 9. Zwracaj uwagę na wskaźnik umieszczony na dole pośrodku ekranu. Strzałka wskazuje północ. Żółte fragmenty koła to kierunki, z których należy spodziewać się niebezpieczeństwa. Gdy wskaźnik zaczyna migać na czerwono, to znaczy, że żołnierze słyszą strzały z danych kierunków. Natomiast gdy na samym środku pojawia się czerwone pole, zacznij na siebie uważać. Jest to informacja o obecności oponenta w promieniu 40 metrów.

PODPOWIEDŹ 10. Opłaca się złożyć wizytę na poligonie. Tutorial pomaga nauczyć się sterowania podczas gry.

PODPOWIEDŹ 11. Należy w miarę możliwości wykonywać zadania poboczne.

PODPOWIEDŹ 12. Ustaw wygodnie klawisz odpowiedzialny za szybki zapis. Akcja w Ghost Recon jest naprawdę wartka, a quicksave to najmocniejszy czar w tej grze.

PODPOWIEDŹ 13. Poniższe podpowiedzi są przeznaczone do gry na poziomie trudności: weteran.

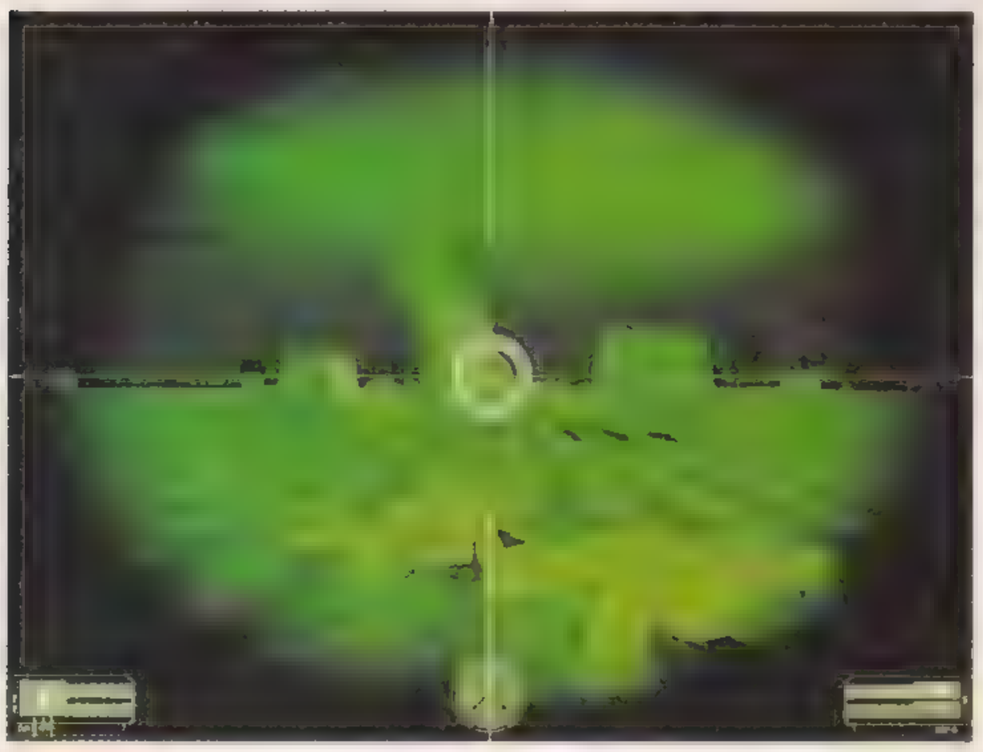
Misja 1. Żelazny smok

Cele:
- zniszczyć obóz,
- zabezpieczyć jaskinie,
- wrócić do strefy zrzutu,

a dodatkowo:
- pojmać Papaszwiliego.

PODPOWIEDŹ 14. Snajper idzie przodem. Po oczyszczeniu drogi ustaw wszystkich żołnierzy z różnych stron wrogiego obozu i zaatakuj.

PODPOWIEDŹ 15. Do jaskini wyślij dwuosobowy zespół. Eliminuj przeciwników aż do komunikatu o opanowaniu sytuacji. Podejdź do Papaszwiliego i „dotknij" go. Od tej pory jest jeńcem i podąża za tobą.



PODPOWIEDŹ 17. Droga do wraku samolotu powinna być wyczyszczona, zanim saper przystąpi do akcji. Inaczej czekają cię spore kłopoty.

PODPOWIEDŹ 24. Uważaj na wychodzących z banku. Wal do nich, ile wlezie, niech przeciwnicy nakrywają się nogami i potańczą w rytmie serii z M-16.

Identycznie będą postępowali inni jeńcy/zakładnicy w późniejszych misjach.

Ostry dym

Cele:
– uratować pilota,
– uratować strzelca,
– przedostać się do strefy zrzutu,
a dodatkowo:
– zniszczyć awionikę.

PODPOWIEDŹ 16. Poruszaj się, używając noktowizora. Postępuj tak w każdej misji rozgrywającej się w nocy.

PODPOWIEDŹ 17. Skieruj się w stronę pola, na którym rozbił się samolot. Po oczyszczeniu drogi przez snajpera, wyślij sapera, aby wysadził wrak.

PODPOWIEDŹ 18. Jeńcy są w budynkach oznaczonych na mapie. Snajper niech zdejmie kogo się da. Do środka poślij grupę z żołnierzem o specjalizacji: wsparcie, kierując nim osobiście. Uwolnionych zostawiaj na tyłach. Śmierć któregoś z nich oznacza niepowodzenie.

Kamienny dzwon

Cele:
– zniszczyć patrol północno-wschodni,
– zniszczyć patrol południowo-wschodni,
– zabezpieczyć kwaterę główną.

Dodatkowo wszystko to ma się odbyć bez strat w siłach NATO.

PODPOWIEDŹ 19. Snajper idzie przodem. Za nim ktoś z bronią przeciwpancerną, Gdy przejdziesz pod mostem, zobaczysz czołgi. Im szybciej je unieruchomisz, tym lepiej. Jako snajper punktuj nadchodzących żołnierzy z patroli.

PODPOWIEDŹ 20. Kiedy wszystko ucichnie, skieruj strzelców asekurowanych przez snajpera w stronę kwatery i zlikwiduj wszelkie przejawy oporu.

Misja 4. Czarna Szpilka

Cele:
– zabezpieczyć skrzyżowanie,
– skontaktować się z siłami ONZ,
– wrócić do strefy powrotu,
a dodatkowo:
– utrzymać żołnierzy ONZ przy życiu.

PODPOWIEDŹ 21. Musisz się spieszyć. Śmierć ludzi z ONZ oznacza niepowodzenie misji. Ruszaj jako snajper i zdejmuj przeciwników. Za nim w pewnej odległości powinna podążać reszta oddziału. Przebiegnij przez most. W okolicach skrzyżowania jest kilku oponentów, z czego dwóch ukrywa się w budynkach. Do widocznych strzelaj z daleka, zaś do domów wchodź z pistoletem w ręku.

PODPOWIEDŹ 22. Chłopaki z ONZ bronią się przed przeważającymi siłami wroga w zabudowaniach nieopodal skrzyżowania. Jeżeli padną, zanim związesz walką przeciwników, będzie po akcji. Poślij wszystkich ludzi do walki i zasyp napastników gradem kul. Przejmij bohaterskich obrońców, zostawiając jedną grupę w odwodzie. Od strony skrzyżowania pojawią się siły wroga.

Misja 5. Srebrna góra

Cele:
– zabezpieczyć bank,
– sprawdzić miejsce katastrofy,
– dostać się do strefy powrotu,
a dodatkowo:
– unikać strat wśród cywilów.

PODPOWIEDŹ 23. Misje w mieście wymagają koordynacji. Nie zostawiaj poszczególnych grup za daleko z tyłu. Weź ze sobą broń przeciwpancerną, ponieważ na ulicach spotkasz czołg. Może być nerwowo, zatem uważaj, do kogo strzelasz. Celownik nakierowany na cywila zmienia kolor na błękitny.

PODPOWIEDŹ 24. Pierwsze cięższe starcie czeka cię przy wejściu do banku. Po zdjęciu snajpera w oknie wyceluj w wejście. Ze środka wyjdzie kilka osób. Dobrze mieć w rękach coś szybkostrzelnego.

PODPOWIEDŹ 25. Na drugim końcu miasta leży wrak, do którego musisz dotrzeć. Niedługo na ulicach zrobi się gęsto od przeciwników, którzy w dodatku wykorzystają do walki czołg.

PODPOWIEDŹ 26. W centrum stoi budynek, na którego dachu jest lądowisko. Siedzi tam wrogi snajper. Zdejmij go i zastąp swoim. To doskonałe miejsce widokowe. Powinieneś zdjąć wroga przed wizytą na miejscu katastrofy. Jeżeli nie pozbędziesz się czołgu, to stanie on obok budynku i będzie ostrzeliwał schody na dach.

Misja 6. Czarodziejska iskra

Cele:
– zebrać dane z budynku południowo-wschodniego,
– zebrać dane z budynku północno-zachodniego,
– wrócić do strefy zrzutu,
a dodatkowo:
– zniszczyć wyrzutnię rakiet.

PODPOWIEDŹ 27. Niedaleko miejsca startu jest wyrzutnia rakiet. Odpal noktowizor i jako snajper przejdź się po okolicy. Po zlokalizowaniu wyrzutni zniszcz ją przy użyciu broni ciężkiej.

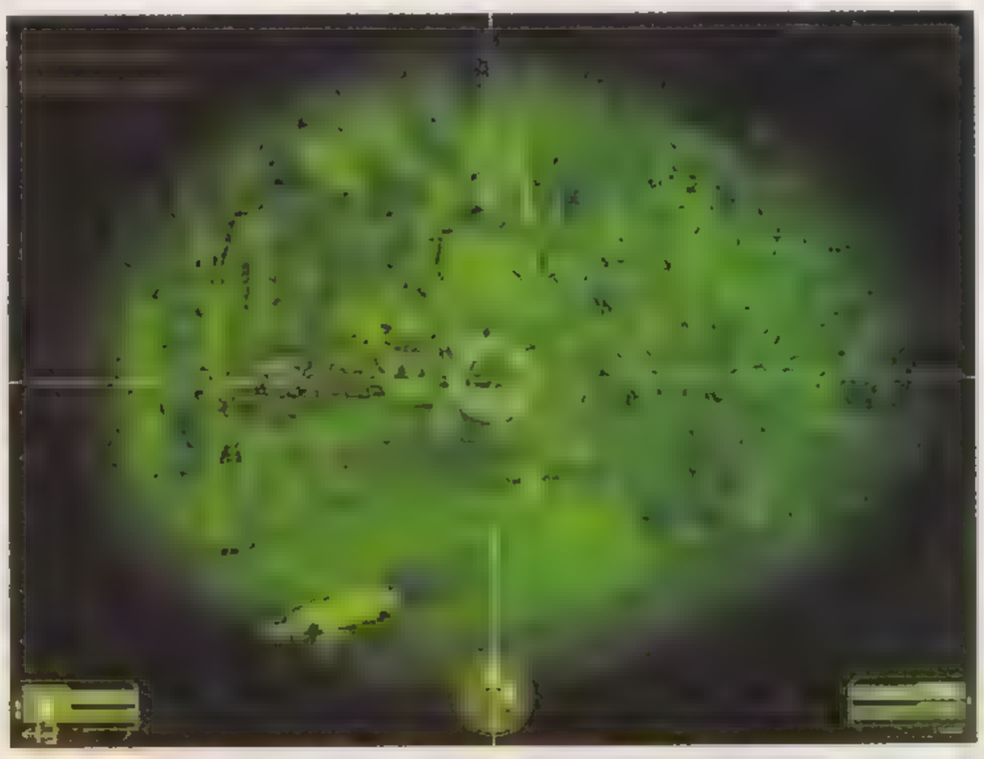
PODPOWIEDŹ 28. Dokumenty są w budynkach zaznaczonych na mapie. Po likwidacji wszystkich przeciwników w okolicy danego domu automatycznie pojawi się komunikat o osiągnięciu celu. Potem wystarczy się przedrzeć na drugą stronę obozu.

Misja 7. Papierowy duch

Cele:
– zniszczyć wschodni pylon,
– zniszczyć zachodni pylon,
– dostać się do strefy powrotu,
a dodatkowo:
– wyeliminować garnizon w obozie.

PODPOWIEDŹ 29. Ruszaj snajperem lewym brzegiem rzeki i zabijaj wszystkich wrogów. Opłaca się strzelać do patroli z przeciwległej strony. Oczyszczoną trasą poślij sapera z obstawą, po czym podłóż ładunek pod lewy pylon.

PODPOWIEDŹ 25. To wrak helikoptera, którego szukasz. Niestety, za chwilę na ulicach rozpęta się prawdziwe piekło. W dodatku pojawi się czołg.



PODPOWIEDŹ 27. Wyrzutnia rakiet jest dobrze ukryta. Potrzebujesz ciężkiej broni, aby zniszczyć tę instalację wroga. Potem możesz ruszać dalej.

PODPOWIEDŹ 30. Garnizon można wystrzelać jak kaczki. Połóż się jako snajper przy brzegu naprzeciwko obozu i wal, ile wlezie. Odczekaj, aż nadbiegnie reszta garnizonu zaalarmowana krzykami kolegów. Po wyeliminowaniu wszystkich zobaczysz komunikat.

PODPOWIEDŹ 31. Droga do prawego pylonu powinna być czysta, wyślij więc sapera, aby zrobił swoje. Wszystkich członków teamu poślij na skarpę i idź do strefy ewakuacyjnej. Natkniesz się na niewielki oddział wroga.

Misja 8. Pasiaste siano

Cele:
- zabezpieczyć gospodarstwo,
- zniszczyć wschodnie pozycje artylerii,
- zniszczyć północne pozycje artylerii,

a dodatkowo:
- chronić własne czołgi.

PODPOWIEDŹ 32. Ta misja wymaga skoordynowanych działań. Po odparciu początkowego natarcia wyślij oddział za czołgiem.

PODPOWIEDŹ 33. Gdy tylko zobaczysz przeciwnika bez broni szybkostrzelnej, zdejmuj go jak najszybciej. Wrogowie mają broń przeciwpancerną i używają jej ze śmiertelną skutecznością. Jeżeli zapanujesz nad sytuacją i nie będziesz się spóźniał, to likwidacja artylerii będzie tylko formalnością. Oczywiście, zabierz ze sobą broń przeciwpancerną.

Misja 9. Niebieski sztorm

Cele:
- oczyścić wyspę północną,
- oczyścić wyspę wschodnią,
- oczyścić wyspę zachodnią,

a dodatkowo:
- pojmać rosyjskiego oficera.

PODPOWIEDŹ 34. Wystrzelaj wszystkich na mapie. Jedyny problem to deszcz. Oficer stoi mniej więcej na środku mapy.

Misja 10. Szpony zarazy

Cele:
- zabezpieczyć obszar uniwersytetu,
- zabezpieczyć pałac prezydenta,
- zabezpieczyć katedrę,

a dodatkowo:
- nie dopuścić do straty czołgu.

PODPOWIEDŹ 35. Oto misja, w której jest wymagana koordynacja. Wystarczy, że któryś z twoich podopiecznych zamarudzi po drodze i nie wykonasz celu dodatkowego. Ważne jest, aby zdejmować przeciwników z bronią przeciwpancerną oraz unieszkodliwiać jak najszybciej wrogie czołgi.

Misja 11. Sztylet snów

Cele:
- zabezpieczyć wejście,
- uratować jeńców z NATO,
- dostać się do strefy zrzutu,

a dodatkowo:
- uratować Moroszkina.

PODPOWIEDŹ 36. Wyeliminuj wszystkich wrogów przy którejś z bram wejściowych. W środku musisz być ostrożny, szczególnie przy uwalnianiu jeńców. Pilnujących ich przeciwników musisz zabić przy pierwszej próbie. W innym przypadku więźniowie staną się ofiarami bestialskiej egzekucji.

PODPOWIEDŹ 37. Dysydent również ma obstawę, powinieneś więc uwalniać go, kierując żołnierzem o specjalizacji: wsparcie.

Misja 12. Inkrustowany róg

Cele:
- umieścić ładunki w doku 51,
- umieścić ładunki w doku 52,
- dostać się do strefy zrzutu,

a dodatkowo:
- umieścić ładunki w składzie paliw.

PODPOWIEDŹ 38. Po okolicy włóczy się mnóstwo strażników, oczy musisz więc mieć dookoła głowy. Jeżeli chcesz wykonać cel dodatkowy, to musisz zabrać na akcję co najmniej dwóch saperów.

Misja 13. Arktyczny blask

Cele:
- zabezpieczyć wieżę kontrolną,
- zniszczyć S37 Bierkuta,
- zniszczyć KA-50 Hokuma,
- dostać się do strefy zrzutu.

PODPOWIEDŹ 39. Wykonanie pierwszego celu to połowa sukcesu. Zostaw na górze snajpera. Zlikwiduje kilku wrogów. Oddział, w którym masz sapera, wyślij do zaznaczonych na mapie budynków.

Misja 14. Wierzbowy grot

Cele:
- zdobyć północny przesmyk,
- zdobyć południowy przesmyk,
- zdobyć szczyt wzgórza,
- zneutralizować rosyjski obóz.

PODPOWIEDŹ 40. Największa mapa w grze. Jak zwykle snajper idzie przodem. Wspomoże go czołg. Po opanowaniu północnej przełęczy i szczytu wzgórza poślij ludzi z granatami na południe. Po małym zwarciu otworzysz sobie drogę na górę. Idź przy krawędzi, aż znikną stanowiska ogniowe przeciwnika. Pozrzucaj chłopakom granaty na głowy.

PODPOWIEDŹ 41. Obóz najlepiej zdobyć przy pomocy ludzi od wsparcia. Trzeba tylko być bardzo ostrożnym.

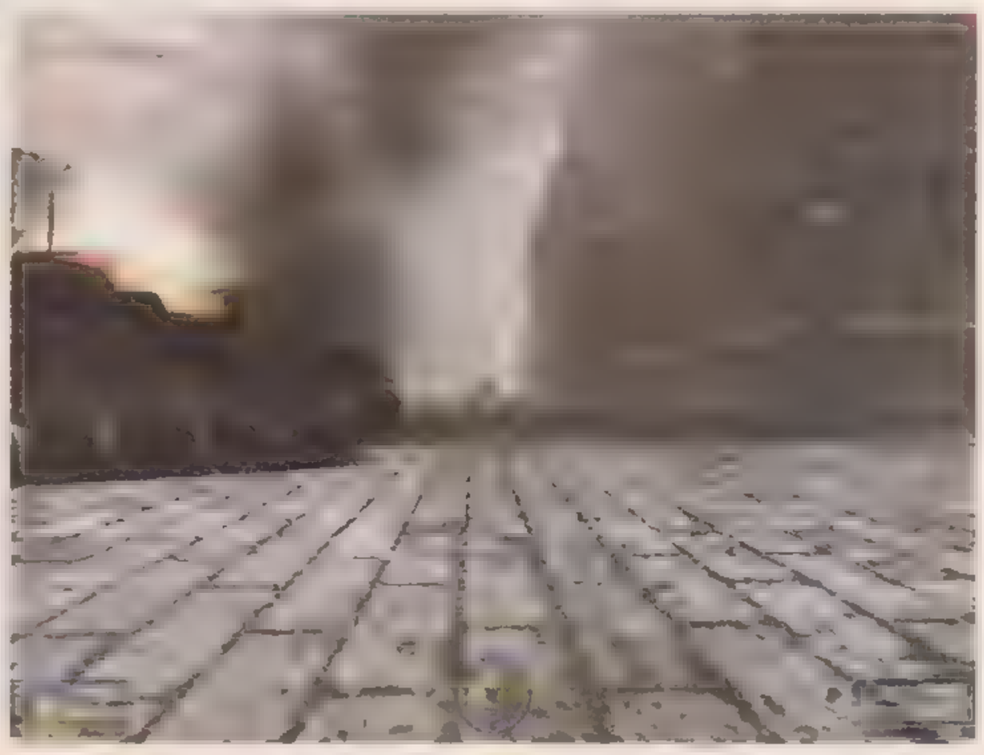
Misja 15. Jasne ostrze

Cele:
- wesprzeć przygwożdżone siły,
- zdobyć wieżę Nikolską,
- zdobyć wieżę Spaską,
- unikać ofiar wśród cywili.

PODPOWIEDŹ 42. Wreszcie Moskwa! Weź ze sobą dwóch ludzi z bronią przeciwpancerną. Musisz w miarę szybko wesprzeć ogniem broniących się sojuszników. Po zluzowaniu walczących podążaj ku Kremlowi. Cały czas eliminuj siły nacjonalistów. Uważaj, bo po mieście błąka się sporo przerażonych cywili.

Po wkroczeniu na zniszczony plac Czerwony powinieneś mieć na tyle wysokie morale, że kilkunastu Rusków oraz wraże czołgi nie będą stanowiły dla ciebie większej przeszkody. SIWY

PODPOWIEDŹ 36. Jeńcy z NATO stoją jak cielęta pośrodku obozu, a pilnujący ich żołdacy nie znają litości. Musisz zabić ich w pierwszej kolejności.



PODPOWIEDŹ 42. Plac Czerwony. Kiedyś już tu byliśmy. Dokładnie w 1610 roku wkroczył tu hetman Stanisław Żółkiewski. Stare czasy się przypominają.

Jarosław Chrostowski

Arena online

Wydarzeniem ostatnich tygodni wciąż pozostaje francuski Electronic Sports World Cup (ESWC). Bezsprzecznie, była to jedna z największych imprez e-sportowych, jakie miały miejsce na kontynencie europejskim. Niestety, dane nam było zobaczyć zawodników ze Szwecji, Finlandii, Francji, Niemiec, USA (pojawił się nawet słynny „fatal" – Johnatan „fatality" Wendel) – ale nie z Polski. Szkoda. Może następnym razem, śledząc przebieg podobnego turnieju, będziemy mogli trzymać kciuki za naszych rodaków?

Skoro o śledzeniu ESWC mowa, w tym numerze Areny przygotowaliśmy obszerne wprowadzenie w świat dem i wirtualnej telewizji, co pozwoli tym, którzy jeszcze nie mieli okazji, zapoznać się z przebiegiem ESWC oraz kolejnych imprez. Opisaliśmy też metody oglądania meczów w 10. najpopularniejszych grach. Sporo zaprezentowanych przez nas informacji znajdzie także zastosowanie w wielu tytułach wykorzystujących podobne silniki. Poczytaj, pościągaj dema, posmakuj uroków e-sportu!

Twojej uwadze polecamy także wywiad, jakiego udzielił nam Angel Munoz, szef amerykańskiej Cyberathlete Professional League (CPL). Znajdziesz w nim wiele ciekawych informacji dotyczących CPL oraz e-sportu. Warto rzucić na niego okiem, jest tam bowiem kilka kwestii, które powinniśmy wszyscy wziąć sobie do serca.

W skrócie

ESWC i pieniądze

Ciekawie wygląda zestawienie wyników z lipcowego Electronic Sports World Cup w Paryżu przygotowane według zarobków. Oto pierwsze trójki w poszczególnych grach:

Counter Strike 5v5

1. Team.[9] (Szwecja)	35000 USD
2. zEx (USA)	25000 USD
3. SK.sweden (Szwecja)	15000 USD

Counter Strike kobiet

1. SK.ladies (Niemcy)	3000 USD
2. Femina Bellica (Szwecja)	2000 USD
3. DK-girls (Dania)	1000 USD

UT2003

1. GitzZz (Niemcy)	7000 USD
2. Zulg (Szwecja)	5000 USD
3. Fatality (USA)	3000 USD

Quake III Arena

1. Coller (Rosja)	4000 USD
2. Zero4 (USA)	3000 USD
3. LeXeR (Rosja)	2000 USD

WarCraft 3

1. Heman (Szwecja)	7000 USD
2. MadFrog (Szwecja)	5000 USD
3. FatC (Francja)	3000 USD

A oto, jak wygląda klasyfikacja narodowa pod względem wysokości zarobków:

1. Szwecja	70000 USD
2. Stany Zjednoczone	37800 USD
3. Francja	18800 USD
4. Niemcy	10600 USD
5. Wielka Brytania	6000 USD
5. Rosja	6000 USD
6. Austria	3000 USD
7. Holandia	1200 USD
7. Korea Południowa	1200 USD
8. Dania	1000 USD
9. Bułgaria	400 USD

Na tegorocznym QuakeConie pokazano po raz pierwszy multiplayerową wersję Dooma 1. Przy stoisku z grą był taki tłok, że fani stali w długiej kolejce, aby choć przez chwilę pozachwycać się grafiką i dźwiękiem

Niemiecka federacja e-sportowa

Narodowe federacje e-sportowe – o randze oficjalnych krajowych organizacji sportowych – mają już Rosja, Ukraina, a nawet Armenia. Do grona krajów, w których e-sport ma szansę doczekać się oficjalnych

struktur sportowych, dołączają teraz Niemcy, gdzie rozpoczęto rejestrację federacji deSpV – Deutscher eSport Verband (http://www.despv.de/). Okazało się też, że Niemcy szacują liczbę graczy zainteresowanych tą formą rywalizacji na... 1,5 miliona, co daje e-sportowi pod względem liczby zainteresowanych bardzo wysokie, bo aż piąte miejsce! Gdyby różnica między Niemcami a Polską sprowadzała się wyłącznie do liczby ludności, oznaczałoby to, że mamy w kraju ponad pół miliona miłośników e-sportu. I wciąż prawie zero oficjalnych organizacji e-sportowych.

Kultura fizyczna w Fear Factory

E-sport sportem w Polsce? Znany multiklan Fear Factory złożył w sądzie dokumenty pozwalające zarejestrować go jako stowarzyszenie kultury fizycznej. Rodzaj stowarzyszenia może śmieszyć, jednak wyłącznie taki typ organizacji ma w Polsce prawo przyjmowania statusu związków sportowych. Niestety, do utworzenia polskiego związku e-sportowego potrzebne są przynajmniej trzy współpracujące ze sobą stowarzyszenia kultury fizycznej, a praktyka jest taka, że gracze wciąż próbują powołać jakieś organizacje wyłącznie w ramach swojej gry (wszak wiadomo że dla kwakowca UT jest be, a utkowiec powie to samo o kwaku i tak dalej). Na dodatek nawet jeśli udałoby się powołać trzy stowarzyszenia,

Fear Factory będzie upowszechniać kulturę fizyczną i propagować ćwiczenia wzmacniające siłę palców oraz kciuka.

widnieje przed nimi jeszcze trudne zadanie przekonania stosownego ministra do wpisania e-sportu na listę dyscyplin, w których mogą być tworzone związki sportowe. Być może kiedyś się to uda, w każdym razie trzymamy kciuki za Fear Factory, który ma szansę stać się pierwszą oficjalną polską organizacją e-sportową.

Kolejny świetny film z Q3A

Own-age zgotował miłą niespodziankę wielbicielom Quake'a swoim najnowszym filmem *Annihilation*. Autor włożył 8 miesięcy pracy w przygotowanie relacji z gry **Quake III Arena**. *Annihilation* prezentuje się na ekranie wyśmienicie. Bardzo dobre fragi, szybka akcja, sprawny montaż, świetna muzyka – wszystko to sprawia, że film można zaliczyć do najlepszych, stawiając na równi z tak uznanymi produkcjami, jak Badge 3. To obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika strzelanek, niezależnie od tego, w jaką grę gra. Plik z filmem znajdziesz w Internecie, na przykład w dziale Files serwisu BadCT (http://www.badct.de/) – uwaga, filmik waży aż 250 MB! Do jego odtwarzania potrzebna jest najnowsza wersja kodeka DivX.

Czeski film w Karlowych Warach

W Czechach, w Karlowych Warach rywalizowano w **Unreala Tournamenta 2003**, **Quake'a III Arena** oraz w **Counter-Strike'a**. Dokładnie w tym samym czasie, w Paryżu trwały zawody najlepszych graczy z całego świata (piszemy o nich we wstępniaku, a to nie wróżyło dobrze obsadzie czeskiego turnieju. Oto jak wygląda lista zwycięzców: **Quake III Arena** – c58-Polosatiy (pokonał w finale L_Clan_chozen), **Unreal Tournament 2003** – burnie (pokonał w finale c58-Polosatiy), **Counter Strike** – Gamepoint (pokonali w finale Team Magic). PG Challenge zawody pretendujące do miana e-sportowych i rozgrywające się w dodatku blisko naszego kraju.

11 przykazań ojca chrzestnego

Klany to wciąż nieoficjalne grupy graczy i daleko im do statusu drużyn sportowych. Tym niemniej zakładając i prowadząc jeden z nich, warto postępować według kilku prostych reguł. Jeśli zatem zamierzasz stać się „ojcem chrzestnym" i zakładasz klan, powinieneś zapoznać się z poniższymi 11 przykazaniami.

I. Wymyśl oryginalną nazwę klanu, upewniając się, że w grach, w które zamierzacie grać, takiego klanu jeszcze nie ma. Przygotuj tag klanowy, aby klanowicze mogli go umieszczać PRZED swoim nickiem.

II. Wybierz model klanu. Zastanów się, czy chcesz, aby opierał się on na zasadach koleżeńskich, gdzie decyzje są podejmowane przez wszystkich, czy też ma mieć hierarchię. Jeśli opowiadasz się za hierarchią, zastanów się, czy będzie zarządzany przez kilku wybranych graczy, czy też za pośrednictwem Rady Starszych lub organu pełniącego rolę zarządu.

III. Ustal regulamin klanu. Postaraj się przewidzieć wszystkie sytuacje, które mogą się pojawić. Kto reprezentuje klan? Kto ma prawo do umawiania klanówek? Kto decyduje o przyjmowaniu bądź usuwaniu członków?

IV. Starannie dobieraj członków, oceniając ich umiejętności. Jeśli wybór okaże się niewłaściwy, a gracz zawiedzie zaufanie, bez kłopotów pozbędziesz się go wówczas, gdy klan ma wyraźną hierarchię.

V. Zapewnij członkom klanu warunki do wymiany doświadczeń. Stwórz dla nich listę mailową. Korzystaj z komunikatorów w rodzaju Gadu-Gadu bądź ICQ. Załóż kanał na IRC w ramach Quakenetu. Dobre są fora klanowe, publiczne, do których dostęp mają wszyscy, oraz prywatne, gdzie można omawiać taktyki i zagrywki.

VI. Postaraj się, aby klan miał własną stronę WWW. Im więcej osób w klanie, tym jest ona bardziej potrzebna, gdyż ułatwia wymianę informacji. Zamieść na niej regulamin, listę członków, historię i osiągnięcia, newsy, link na forum, wykaz meczy. Nie zapomnij o opcji, która pozwoli innym wyzwać twój klan na mecz. Przydają się działy dostępne wyłącznie dla klanowiczów, gdzie można poczytać o taktykach.

VII. Jeśli twój klan koncentruje się na meczach 1v1 oraz klanówkach wymagających niewielkiej liczby osób (2v2, 3v3, 4v4, 5v5), **poradzisz sobie z organizacją, korzystając z maili i komunikatorów**. Jeśli myślisz o grze w większych składach, na przykład 8v8, 10v10, wówczas sprawy organizacyjne związane z meczem skomplikują się. Pomyśl o systemie, który pozwoli samym graczom zgłaszać gotowość do meczu. Odpowiedni skrypt na stronie WWW pozwoli zapanować nad organizacją i przygotowaniem taktyk.

VIII. Dbaj o rozgrywanie przez klan przynajmniej dwóch klanówek tygodniowo. Nic tak nie zbliża graczy, jak wspólne walki. Organizuj przyjacielskie sparingi (tak zwane scrimy), zapisz klan do ladderów i turniejów.

IX. Dbaj o wizerunek klanu. Jeśli klan bierze udział w turnieju, na każdy mecz powinien wystawić pełną drużynę. Nie ma nic mniej profesjonalnego od zapisania się do turnieju, a następnie grania z niepełną obsadą. Przynajmniej na 5 minut przed rozpoczęciem meczu twoja drużyna powinna stawić się na serwerze, na którym będzie on rozgrywany.

X. Nie toleruj chamstwa, gdyż ma ono tendencję do upowszechniania się. Prowadź klan zgodnie z zasadami sportowej rywalizacji, z szacunkiem odnosząc się do przeciwnika. Graj fair, wymagaj tego samego od innych klanowiczów i przeciwstawiaj się wszelkim niesportowym zachowaniom.

XI. Pomyśl o sponsorze. Jeśli klan ma na koncie pewne osiągnięcia, a strona WWW prezentuje się nieźle, może warto poszukać sponsora? Granie nabiera wówczas dodatkowej wartości, gdyż wiąże się z większą odpowiedzialnością. Zyskać może nie tylko sponsor – z pewnością znacznie zwiększy się prestiż twojego klanu.

CPL rozdaje pieniądze

Zimowy turniej CPL – The CPL Pentium 4 Processor Winter 2003 Championships – odbędzie się w Dallas 16–20 grudnia. Walki będą toczone w **Counter Strike'u** (pula nagród 100 000 USD), **Halo** (pula 30 000 USD) oraz **WarCraftcie III** (pula 20 000 USD). Co ciekawe, ze względu na zmianę rankingu ESRB i obniżenie limitu wieku dla **WarCrafta III**, w grę tę będą mogli rywalizować nawet piętnastolatkowie! Jest szansa na niezłe kieszonkowe...

Graczy boje z latem

Wakacyjne rozleniwienie ogarnęło graczy na całym świecie. Według statystyk prowadzonych przez serwis GameSpy w jeden z lipcowych wieczorów w pierwszej piątce najpopularniejszych gier mieliśmy online 84440 graczy w **Half-Life'a** (głównie **Counter-Strike'a**), 7484 graczy w **Battlefielda 1942**, 6641 graczy w **Wolfensteina: Enemy Territory**, 5661 graczy w **Medal of Honor Allied Assault** oraz 5661 graczy w **Unreal Tournament 2003**. Jeszcze rok czy półtora temu byłyby to wartości maksymalne, teraz to ledwie połowa tego, co się zdarza w szczycie. W meczu Plaża-i-Dziewczyny vs Gracze-i-Komputery obstawiamy płeć żeńską i morze.

Tym razem bez tabel ligowych

Ze względu na małą aktywność w turniejach i ladderach w okresie letnim w tym wydaniu Areny pominęliśmy tabele turniejowe. Przypominamy jednak organizatorom turniejów, że jesteśmy zainteresowani publikowaniem comiesięcznych rezultatów z prowadzonych przez was turniejów, o ile odbywają się one regularnie, mają rzetelne podstawy organizacyjne, a czas trwania jednej edycji to minimum 3 miesiące.

Doomania na QuakeConie

Sławny nadchodzący shooter id Software zadebiutował w trybie multiplayer.

Pierwszy QuakeCon odbył się w 1996 roku. Kameralna imprezka, sami swoi – fanatycy **Quake'a**. Z biegiem lat to spotkanie miłośników **Quake'a** i wszelkich produktów rodem z id Software nabrało masowego charakteru. QuakeCon stał się jedną z największych imprez w świecie e-sportu. Stracił także charakter czysto turniejowy, stając się czymś w rodzaju mityngu, na którym kwitnie nie tylko rywalizacja, ale i życie towarzyskie. Impreza nie ogranicza się wyłącznie do grania w **Quake'a**, na tapecie w tym roku były także inne gry rodem z id Software, w tym **Return to Castle Wolfenstein** i... O tym, co było po „i", za chwilę. W tym roku QuakeCon (http://www.quakecon.org/) odbył się – jak zwykle – w połowie sierpnia, w zakamarkach Adam's Mark Hotel w Dallas, w Teksasie. Ściągnął ponad 2000 graczy ze Stanów i całego świata. Wśród sponsorów wielcy informatyki i elektronicznej rozrywki: AMD, NVIDIA, Activision. Gwoździem programu były naturalnie turnieje. Tym razem rozgrywano je w czterech „dyscyplinach". Mieliśmy więc mecze **Quake III Arena** 1v1 oraz CTF, zaś miłośnicy **Return to Castle Wolfenstein** mogli się popisywać w turnieju drużynowym oraz w otwartym turnieju **Enemy Territory**. Było o co walczyć, łączna pula nagród we wszystkich turniejach wynosiła 12 5000 dolarów. Zwycięzcami zostali: **Q3A** 1v1 – ZeRo4 z USA (pokonał Z4muZa ze Szwecji 15:6; było to trzecie zwycięstwo ZeRo4 w QuakeConie, wcześniej triumfował w 2000 i 2001 roku), **Q3A** CTF – klan Cloudg z USA (pokonali Clan519, też z USA), **RtCW** – klan Infensus ze Szwecji (pokonał GamePoint.AMD z Europy 3:1). Gracze, którzy nie dotarli do Dallas, mogli śledzić przebieg meczów za pośrednictwem GTV i WolfTV, choć były problemy z ich właściwym funkcjonowaniem. Komentarz dźwiękowy słyszałeś dzięki radiu internetowemu XCast (http://www.x-cast.net/). Do relacji wykorzystywano także kanały IRC. Spóźnialscy dema z meczów rozegranych w czasie trwania imprezy znajdą w Internecie pod adresem: http://www.challenge-tv.com/index.php?mode=demos& event=330. Uwaga – jest tego kilka gigabajtów! Ciekawostką imprezy

Największe zainteresowanie wzbudziły prezentacje nowych gier id Software – Doom III i Quake 4

Gra powinna być wyzwaniem

Wywiad z Angelem Munozem, szefem amerykańskiej ligi graczy zawodowych Cyberathlete Professional League – CPL.

GameStar CPL ma już 6 lat. Jak oceniasz ewolucję gier i społeczności graczy w tym czasie?
Angel Munoz To zadziwiające, jak bardzo zmienił się krajobraz gier. Gdy przedstawiliśmy szerszej widowni po raz pierwszy ideę CPL, reakcją był w najlepszym razie sceptycyzm. Gracze byli postrzegani jako konsumenci lub nabywcy, a szacunek i prestiż były zarezerwowane wyłącznie dla twórców gier. CPL zmieniło te zależności i obecnie gracze, którzy doszli do najwyższych umiejętności, cieszą się prestiżem, a nawet mają fanów. Co zaś do technologii – jest ona siłą napędową przemysłu związanego z grami. CPL nie wpadło jednak w pułapkę organizowania turniejów wyłącznie w najnowszych grach, tylko dlatego że prezentują się lepiej pod względem wizualnym. Koncentrowaliśmy się na tych grach, które eksponują sportowe umiejętności graczy.
GameStar Każda współczesna gra komputerowa jest tworzona z myślą o graczach, a nie o mających wysokie umiejętności zawodowcach. Czy sądzisz, że zobaczymy gry rozwijane właśnie dla nich, jako coś w stylu sportowych aren?
Angel Munoz Tak. CPL jest często konsultantem dla firm zajmujących się produkcją gier, zwłaszcza gdy myślą o opcjach multiplayer. Na przykład Gearbox Software jest w zaawansowanej fazie przygotowywania pecetowej wersji **Halo**. Frank Nuccio, pełniący funkcję komisarza CPL, wraz z grupą wybranych graczy

CPL w pigułce

Cyberathlete Professional League (CPL) – http:// www.thecpl.com/ – zostało założone w czerwcu 1997 roku. Pierwszy turniej rozegrano na przełomie października i listopada tego samego roku. Był to Frag, grano wyłącznie w **Quake'a**. Pula nagród wynosiła 4500 dolarów, zwycięzcą został Tom „Gollum" Dawson. Trzy lata później pula nagród wynosiła już 300 tysięcy dolarów do rozdania pomiędzy miłośników **Counter Strike'a** i **Quake'a III Areny**. Jako organizacja, obecnie CPL uzyskuje od sponsorów kwoty przewyższające rocznie łącznie 50 milionów dolarów.

Doom III miał być przeznaczony tylko do trybu single player. Jednak id Software zmieniło plany

z pewnością był pokazowy turniej pań w **Quake III Arena** 1vl. Zwyciężyła go Amerykanka o pseudo Succubus.

Turnieje to tylko jedna strona imprezy. Ogromną uwagę zgromadzonych przyciągały konferencje i prezentacje, na których twórcy – między innymi słynny John Carmack – przedstawiali nadchodzące gry: **Quake'a 4** i **Dooma III**. O ile o tym pierwszym „panowie w czerni" z Raven Software nie powiedzieli zbyt wiele, o tyle o **Doomie III** można było zdobyć sporo informacji, i jeszcze więcej zobaczyć. Po raz pierwszy właśnie na QuakeConie pokazywano tryb multiplayer w tej grze. Chętni mogli nawet chwilę pograć! Jakie były wrażenia? Różne. Generalnie szybkość gry w multiplayerze określano jako dość wysoką, choć niższą od tej, którą znamy z **Quake III Arena**. Dość ciekawym trybem okazał się berserker, niespodziewanie znacznie zwiększający rolę... pięści. Gracz, który stawał się berserkerem, poruszał się szybciej i trafiając z broni w przeciwnika, zadawał mu więcej obrażeń, lecz gdy używał pięści, wystarczał tylko jeden cios, aby przenieść delikwenta w Krainę Wiecznego Fragowania (KWF). Wśród broni warto wspomnieć o obecności „klasyków", czyli shotguna, karabinu maszynowego, bazooki i broni plazmowej. Gdy kończył się magazynek, spluwę trzeba było przeładować. Pewna innowacja wiąże się z nową metodą detekcji trafień. Do tej pory, aby uprościć obliczenia, postaci w grach FPS były otoczone prostopadłościanami. Grałeś więc tak naprawdę w... klocki. Teraz postać jest postacią i aby w nią trafić, trzeba naprawdę wskazać jakiś punkt sylwetki. Wystarczy drobny ruch ofiary i pocisk może przelecieć między jej łokciem a biodrami, nie czyniąc wrogowi żadnej krzywdy. Prosimy jak najszybciej wprowadzić taki mechanizm detekcji do innych gier, z pewnością pomoże on przywrócić broniom point & click, takim jak snajperka, właściwe miejsce. Wracając do

QuakeCon to nie tylko turniej, ale także spotkania fanów.

Dooma III – istotną rolę miało oświetlenie, trzeba też zwracać uwagę, czy zbliżając się do zakrętu, nie zdradzasz swej obecności cieniem. Niektórym graczom przeszkadzała szczegółowość grafiki. Na szczęście w grze nie ma takich „przegięć" jak w **UT2003**. Dodajmy, że na QuakeConie zaprezentowano tryb multi, w którym można było grać maksymalnie w cztery osoby.

Kolejny QuakeCon za nami, kolejny przed nami. Zapowiada się, że na następnym będą turnieje w przynajmniej trzech grach sieciowych. Kto wie, czy przy odrobinie szczęścia nawet nie w czterech? WJ

---

testowali tę grę i przekazali wiele uwag, które Gearbox Software zaimplementowało. Podczas ostatniej wizyty w Gearbox byłem pod takim wrażeniem ich trybu multiplayer, że udało mi się przekonać nVidię, sponsora CPL, do wyłożenia pieniędzy na pierwszy profesjonalny turniej **Halo** na PC. Co więcej, prowadzimy rozmowy dotyczące stworzenia gry od podstaw, przygotowanej z myślą o naszych turniejach. Jest to jeden z najważniejszych projektów, na którym się teraz koncentruję.

GameStar Czy sądzisz, że – w powyższym kontekście – możliwe jest uzyskanie dobrych wyników finansowych nie poprzez sprzedaż gry, lecz dzięki wpływom z firm zainteresowanych reklamą i promocją w czasie turniejów?

Angel Munoz To dwa różne równania. Koszt napisania gry, jej produkcji i marketingu powinien być szybko rekompensowany, aby przemysł gier pozostał rentowny. Udostępnianie gier za darmo nie jest dobrym pomysłem pod względem finansownym. Sądzę jednak, że można zbudować grę właśnie z myślą o e-sporcie, która byłaby sprzedawana po atrakcyjnej, niskiej cenie.

GameStar Czy mógłbyś coś powiedzieć na temat planów CPL wybudowania własnego stadionu e-sportowego?

Angel Munoz Zrezygnowaliśmy z nich na rzecz umów, które umożliwią nam dostęp do największych obiektów sportowych w USA.

GameStar Jaka powinna twoim zdaniem być idealna gra e-sportowa?

Angel Munoz Powinna stawiać wyzwania, lecz także nagradzać trud włożony w jej opanowanie. Musi pozwalać nowym graczom stosunkowo łatwo uczestniczyć w grze, nie stawiając na początku zbyt wygórowanych wymagań. Bezwzględnie musi wymagać strategicznego myślenia, powinna także umożliwiać grę zarówno indywidualną, jak i drużynową.

GameStar Najbliższe plany CPL?

Angel Munoz Letni turniej Summer 2004. Nazywamy go „The Ultimate" (czyli najlepszy, ostateczny – w sensie „lepszy od wszystkiego, co było wcześniej" – przyp. red.), wkrótce gracze przekonają się, dlaczego. MM

Zabawka cybergladiatora

Widoczny na zdjęciu Ford Focus zmienił swego właściciela 9 grudnia 2001 roku, kiedy to w hotelu Hyatt Regency Hotel w Dallas w Teksasie zakończył się turniej CPL World Championship. Kluczyki otrzymał słynny Johnathan „fatal1ty" Wendel, jako nagrodę za zwycięstwo w grze Alien vs Predator 2. Pula nagród w turnieju wynosiła 150 tysięcy dolarów.

Nasze klany wśród najlepszych

Polski GROM w Ghost Reconie

Do GameStara dołączyliśmy pełną wersję gry, w której największe sukcesy w sieciowych rozgrywkach odnoszą gracze z naszego kraju.

Na CD/DVD:
pełna wersja gry

Ghost Recon odtwarza realistycznie działania mniejszych poddodziałów wojskowych. Nadaje się świetnie do rozgrywek online

Są tacy, którzy twierdzą, że Ghost Recon jest grą przewyższającą Operation Flashpoint. Trudno ocenić obiektywnie przewagę jednej pozycji nad drugą, w jednym nie ma wszakże żadnych wątpliwości: Ghost Recon bije każdą inną sieciówkę na łeb na szyję – o ile weźmiemy pod uwagę sukcesy polskich graczy. W żadnej innej grze Polacy nie odnoszą ich tak wielu, jak w Ghost Reconie.

Polacy nie gęsi

Polska scena pojawiła się nieco ponad rok temu, wkrótce po premierze Ghost Recona. Początkowo gra cieszyła się sporym zainteresowaniem, jednak z czasem liczba graczy aktywnie udzielających się w rozgrywkach internetowych znacznie się zmniejszyła. Prawdziwych maniaków gry jest obecnie kilkudziesięciu, do tego dochodzi nieco więcej graczy przypadkowych.

Klany, które charakteryzują się największą aktywnością, to *GROM Next Generation*, *Central Europe Recon Team (CERT)* oraz *(KmH)*, przy czym ten pierwszy jest autorem licznych sukcesów w międzynarodowym ladderze ClanBase (http://www.clanbase.com/rating.php?lid=568), no a i CERT radzi sobie tam całkiem nieźle. Sukcesy na arenie międzynarodowej ponownie zwiększają zainteresowanie wspominaną grą. Daje się też zaobserwować stopniowy napływ nowych graczy, w znacznej części niezrzeszonych w żadnym z klanów. Scenie udało się wyłonić reprezentację Polski (http:// www.team-poland-gr.prv.pl/) – o jej sukcesach możesz przeczytać w wywiadzie obok.

Jak grać w sieci?

Ghost Recon umożliwia grę z innymi osobami na kilka sposobów (uwaga: aby grać przez Internet, musisz mieć angielską wersję gry). Najczęściej spotykanym jest zabawa w sieci, przy czym możesz korzystać z dwóch metod: gry na serwerach publicznych lub klanowych oraz wykorzystywania serwerów prowadzonych przez firmę Ubisoft. W tym drugim przypadku niezbędne jest zainstalowanie niewielkiego programu umożliwiającego utworzenie własnego konta na serwerze producenta. Po założeniu konta i zalogowaniu możesz już umawiać się na mecze. Trzecią metodą jest oczywiście zabawa na LAN-ie. Chcąc grać w Internecie,

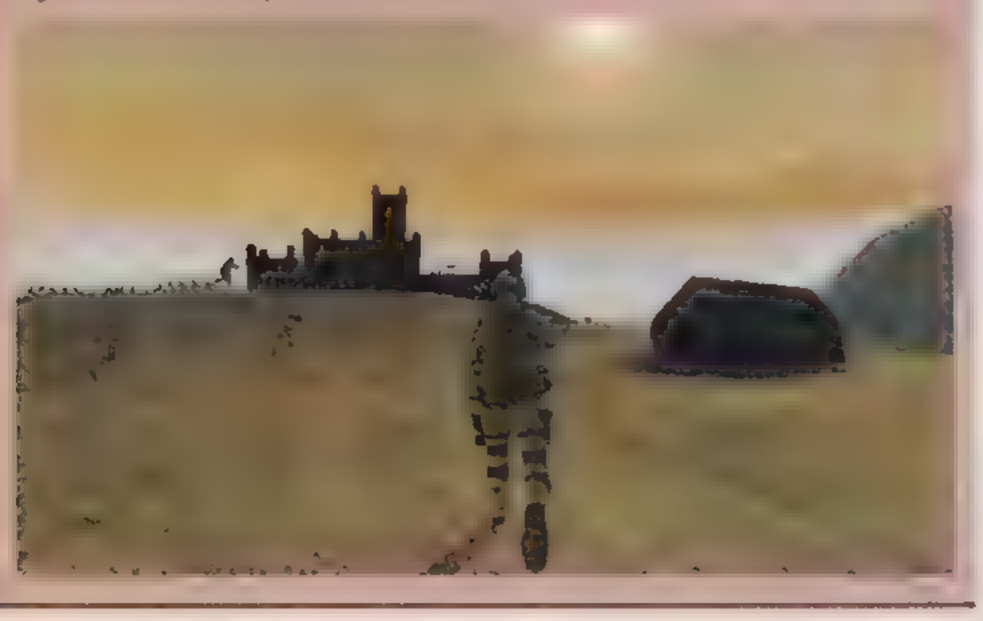
Snajper to ważna funkcja w oddziale. Często warto [illegible], aby oczyszczał drogę. Czasem jednak trzeba go ochraniać.

powinieneś zainstalować najnowsze uaktualnienie gry oraz dwa oficjalne (i płatne) dodatki: Desert Siege oraz Island Thunder.

Kod sieciowy **Ghost Recona** jest na tyle dobry, że pozwala graczom na w miarę sensowną grę nawet przy pingach 150 ms. Na przykładzie tej gry widać, jak wielki potencjał mają polscy gracze i jak wielką przeszkodą w jego ujawnieniu na scenie międzynarodowej jest fatalna jakość naszych międzynarodowych połączeń internetowych. Mała liczba graczy nie sprzyja także licznym turniejom krajowym. Udało się jednak rozegrać turniej 1v1, w którym brało udział około 30 graczy. Trwają także przymiarki do kolejnej imprezy – tym razem 2v2. Pewną przeszkodą jest niestety fakt, że dotychczas scena dorobiła się zaledwie jednego serwera – i to klanowego. W mecze międzynarodowe gra się zwykle w składach liczących cztery lub znacznie więcej osób, sporadycznie zdarzają się nawet potyczki 12v12. Regułą jest stosowanie TeamSpeaka lub Roger Wilco.

Serwisy internetowe

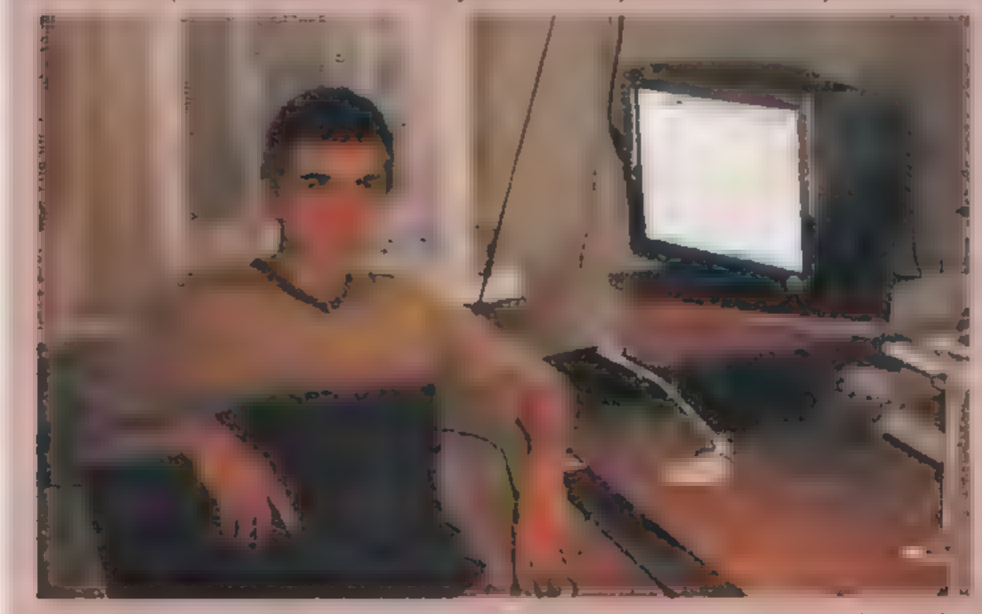
W początkowym okresie podstawowym serwisem polskich fanów opisywanej gry był **Ghost Recon** (http://www.ghost.recon.zax.pl/). Serwis ten od dłuższego czasu znajduje się w uśpieniu, lecz wciąż można na nim znaleźć sporo ciekawych informacji o grze. Funkcję dostarczania newsów przejął ostatnio serwis na **FPP.PL** (http://ghostrecon.fpp.pl/), tam też, pod adresem http://board.fpp.pl/forumdisplay.php?s=&forumid=90, znajdziesz forum gry. Zagraniczne serwisy są też pod adresami http://www.ghostrecon.com/ oraz http://www.ghostrecon.net/.
Gra pozwala na nagrywanie przebiegu meczy. Dema polskiego klanu **CERT** znajdziesz pod adresem http://www.cert.vc-pub.com/matches.php. Pobrane pliki wystarczy zgrać do katalogu Ghost Recon/data/save/replay, następnie uruchomić grę i w opcji Replays wybrać demo, które chcesz obejrzeć. W czasie odtwarzania dema klawisze + oraz – na klawiaturze numerycznej odpowiednio przyspieszają bądź zwalniają tempo odtwarzania. Dem klanów zagranicznych należy szukać na stronach klanowych.



Ghost Recon był dla mnie pierwszy

Wywiad z Kacprem „GROM Giwerą" Mazkiem, członkiem klubu GROM

GameStar Klan GROM od dłuższego czasu odnosi sukcesy w międzynarodowym ladderze rozgrywanym w ramach Clanbase.
GROM Giwera Rzeczywiście, kilkakrotnie udało nam się zająć pierwsze miejsce w ladderze, przy korzystnym stosunku rozegranych meczy. Wielkim sukcesem był także fakt, że członkowie naszego klanu stanowili ważną część reprezentacji Polski, która w połowie sierpnia zdobyła mistrzostwo w turnieju Nations Cup w ClanBase. Graliśmy tam w drużynach 6-osobowych.



GameStar Gratulujemy graczom GROM oraz pozostałych klanów, które przyczyniły się do tego sukcesu. Ile zarobiliście, wygrywając Nations Cup?
GROM Giwera Ile? Mamy satysfakcję, że jesteśmy najlepsi. Zdobyliśmy też trochę rozgłosu. To wszystko. Ale to chyba najważniejsze, prawda?
GameStar Czy wygrana w Nations Cup była łatwa?
GROM Giwera Nie. Sporo się namęczyliśmy, wiele przesiedzieliśmy z kolegami z klanu CERT na ich serwerze, układając plany i taktyki. Naszym założeniem było od samego początku zdobycie pierwszego miejsca. Wiedzieliśmy, że nas na to stać. Do najsilniejszych drużyn w Ghost Recon zaliczały się Szwecja oraz właśnie Polska.
GameStar Tym niemniej przegraliście z Francuzami...
GROM Giwera Tak, w fazie play-off. Wyciągnęliśmy wnioski i w finale pokonaliśmy ich 2:0, 4:0 w rundach.
GameStar Wróćmy do klanu GROM. Opisz go w kilku słowach naszym czytelnikom.
GROM Giwera Założycielem klanu był w zasadzie Trust, który został jego pierwszym liderem. Potem dołączyli kolejni, między innymi Murzyn, Don_Mladen i Menah. Obecnie klan liczy około 20 osób, w tym przeszło połowa to gracze aktywni na scenie. Mamy spory rozrzut, jeśli chodzi o wiek, jest dużo graczy nastoletnich, ale zdarzają się też osoby mające po 30 lat.
GameStar Mecze ladderowe gracie głównie na serwerach zagranicznych. Nie jest to korzystna sytuacja, jeśli weźmie się pod uwagę jakość naszych łączy zagranicznych...
GROM Giwera Faktycznie, jeśli chodzi o mecze, jesteśmy w ciężkiej sytuacji. W praktyce zawsze musimy grać na serwerze przeciwnika (zasadą w CB jest, że jedna mapa jest rozgrywana na serwerze pierwszej drużyny, a druga na serwerze drugiej – przyp. red.). Najgorsza sytuacja jest jednak wtedy, gdy przeciwnik nie ma własnego serwera. Wówczas próbujemy wypożyczyć serwery od zaprzyjaźnionych klanów. Prawdziwą udręką jest jednak brak serwera do treningów.
GameStar Jak kształtują się pingi na serwerach zagranicznych?
GROM Giwera Na polskim serwie na poziomie 80 ms, na zagranicznych zwykle 120–150. Na szczęście nawet przy pingu 150 w **Ghost Recona** gra się bardzo dobrze. Problemy zaczynają się od 200–250 ms.
GameStar Na zakończenie przewrotne pytanie: dlaczego grasz właśnie w Ghost Recona?
GROM Giwera Była to pierwsza gra, w którą grałem po sieci. Wciągnęła mnie od początku klimatem, zróżnicowanymi mapami, koniecznością współpracy w drużynie, dużym wyborem broni. Do tego wszystkiego jest wiele różnego rodzaju trybów gry. Wsiąkłem.
GameStar Dziękujemy za wywiad i życzymy dalszego pomyślnego fragowania.

GameStar

MAKSYMALNA OSZCZĘDNOŚĆ

W ROCZNEJ PRENUMERACIE
NUMERÓW GAMESTARA

9 GRATIS!

ROCZNA PRENUMERATA
(12 WYDAŃ) **Z DVD-ROM** **160 zł**

ROCZNA PRENUMERATA
(12 WYDAŃ) **Z CD-ROM** **140 zł**

PÓŁROCZNA PRENUMERATA
(6 WYDAŃ) **Z DVD-ROM** **90 zł**

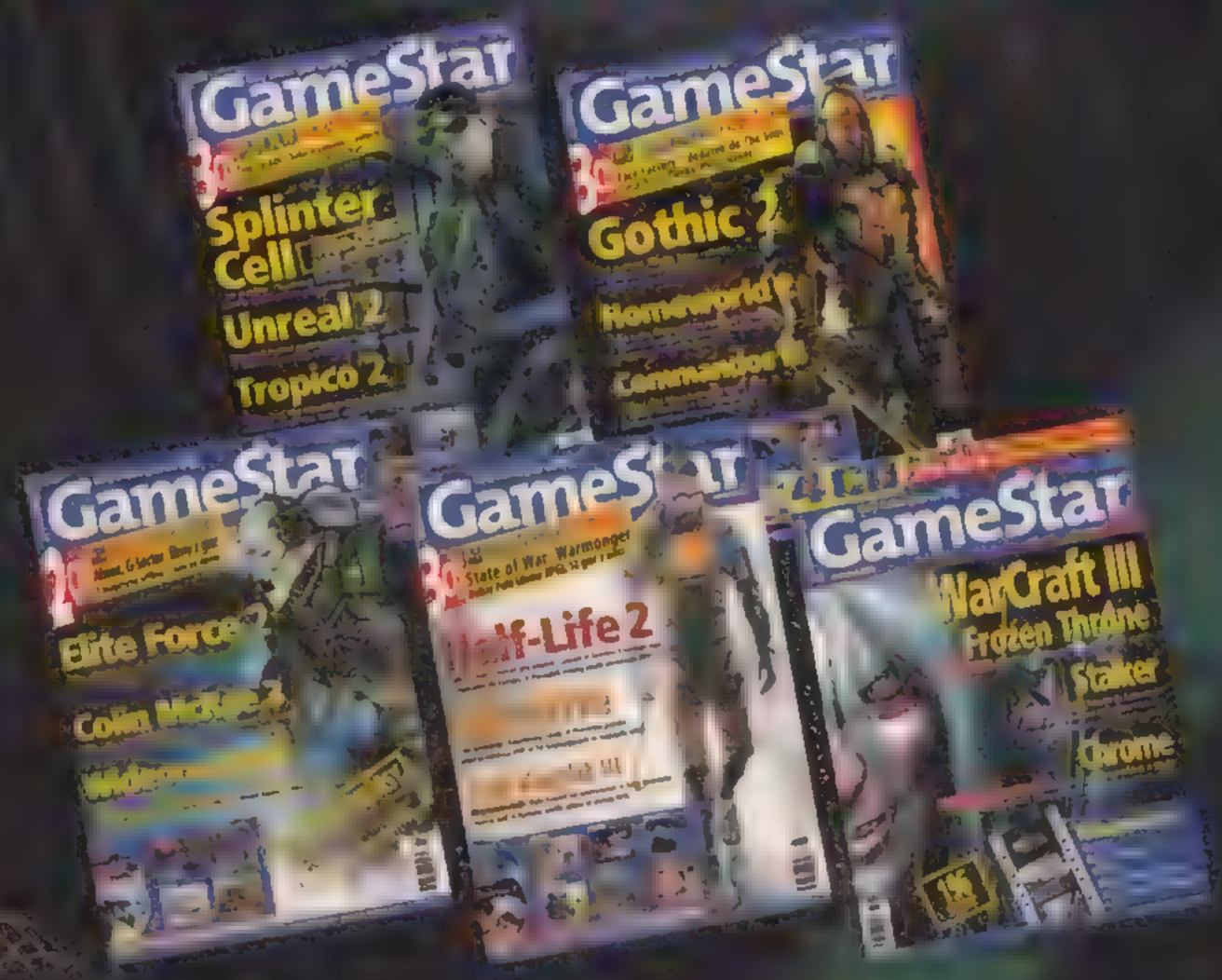
PÓŁROCZNA PRENUMERATA
(6 WYDAŃ) **Z CD-ROM** **80 zł**

ZAMÓW PRENUMERATĘ W INTERNECIE:
WWW.GAMESTAR.PL/PRENUMERATA

Prenumerata

MAKSYMALNA MIODNOŚĆ

ZAMÓW PRENUMERATĘ W DOWOLNEJ OPCJI, A OTRZYMASZ DODATKOWO 5 NUMERÓW GAMESTARA Z NASZEGO ARCHIWUM!



PRENUMERATĘ GAMESTARA MOŻNA ZAMÓWIĆ:

- W INTERNECIE: WWW.GAMESTAR.PL/PRENUMERATA
- TELEFONICZNIE: (22) 321 77 77
- FAKSEM: (22) 321 80 80

Warunki prenumeraty:

1. Prenumeratę GameStara można zamówić:
   – w Internecie: www gamestar.pl/prenumerata lub www.kiosk.idg.pl
   – pocztą elektroniczną: e-mail: prenumerata@idg.com.pl
   – faksem: (0-prefiks-22) 321 80 80
   – telefonicznie: (0-prefiks-22) 321 77 77
   – wysyłając zamieszczony w numerze kupon
   – u jednego z kolporterów
2. Przy płatności przelewem bankowym lub przekazem pocztowym można posłużyć się drukiem wpłaty zamieszczonym w numerze.
3. Kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia, najpóźniej w dniu następnym na konto
   IDG Poland **Mazowiecki Bank Spółdzielczy w Łomiankach, Filia nr 1, 80091059-91848-27001-50**.
   (Każde zamówienie potwierdzamy fakturą proforma).
4. Przy wysyłce za granicę prosimy doliczyć do prenumeraty rocznej kwotę 195,60 zł, a do półrocznej 97,80 zł.
   Prenumerata zagraniczna jest wysyłana listem zwykłym.
5. Akceptujemy karty płatnicze.

We wszystkich sprawach dotyczących prenumeraty i reklamacji prosimy kontaktować się z Działem Prenumeraty IDG Poland.

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

nr rachunku odbiorcy
80091059-91848-27001-50

nr rachunku odbiorcy cd

odbiorca
IDG POLAND SA
UL. JORDANOWSKA 12
04-204 WARSZAWA

kwota

imię, nazwisko, adres wpłacającego

Tytułem: prenumerata PCWorld Komputer od nr

inne

Opłata

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa
niepotrzebne skreślić

nazwa odbiorcy
IDG POLAND SA UL. JORDANOWSKA 12, 04-204 WARSZAWA

nazwa odbiorcy cd
MAZOWIECKI BANK SPÓŁDZIELCZY W ŁOMIANKACH FILIA NR 1

k | numer rachunku odbiorcy
8 0 0 9 1 0 5 9 | 9 1 8 4 8 - 2 7 0 0 1 - 5 0

numer rachunku zlecającego (przelew) | kwota słownie (wpłata)
W P | PLN | kwota

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd

tytułem: prenumerata

tytułem: wydania pojedyncze

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

Opłata

Odcinek dla odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

nr rachunku odbiorcy
80091059-91848-27001-50

nr rachunku odbiorcy cd

odbiorca
IDG POLAND SA
UL. JORDANOWSKA 12
04-204 WARSZAWA

kwota

imię, nazwisko, adres wpłacającego

Tytułem: prenumerata PCWorld Komputer od nr

inne

Opłata

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa
niepotrzebne skreślić

nazwa odbiorcy
IDG POLAND SA UL. JORDANOWSKA 12, 04-204 WARSZAWA

nazwa odbiorcy cd
MAZOWIECKI BANK SPÓŁDZIELCZY W ŁOMIANKACH FILIA NR 1

k | numer rachunku odbiorcy
8 0 0 9 1 0 5 9 | 9 1 8 4 8 - 2 7 0 0 1 - 5 0

numer rachunku zlecającego (przelew) | kwota słownie (wpłata)
W P | PLN | kwota

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd

tytułem: prenumerata

tytułem: wydania pojedyncze

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

Opłata

Odcinek dla zleceniodawcy

Sprzęt

Juliusz Kornaszewski

Monitor to dla gracza wyposażenie o strategicznym znaczeniu. Spędzanie dziesiątek godzin przed słabym ekranem może osłabić twój wzrok i zmniejszyć przyjemność grania. Z kolei dobry monitor nie tylko zwiększa realizm i jakość prezentowanej grafiki, ale także sprawia, iż unikasz częstych wizyt u okulisty. Szczególnie panele LCD, które są znacznie zdrowsze od monitorów kineskopowych, warte są uwagi zapalonych graczy. Dręczące je do niedawna choroby wieku dziecięcego, jak wolny czas reakcji matrycy czy słabe odwzorowanie barw, odchodzą już w niepamięć. Specjalnie dla ciebie wyselekcjonowaliśmy 15 monitorów CRT i LCD, które nie tylko zapewniają dobrą jakość obrazu, ale równocześnie nie są zabójczo drogie.

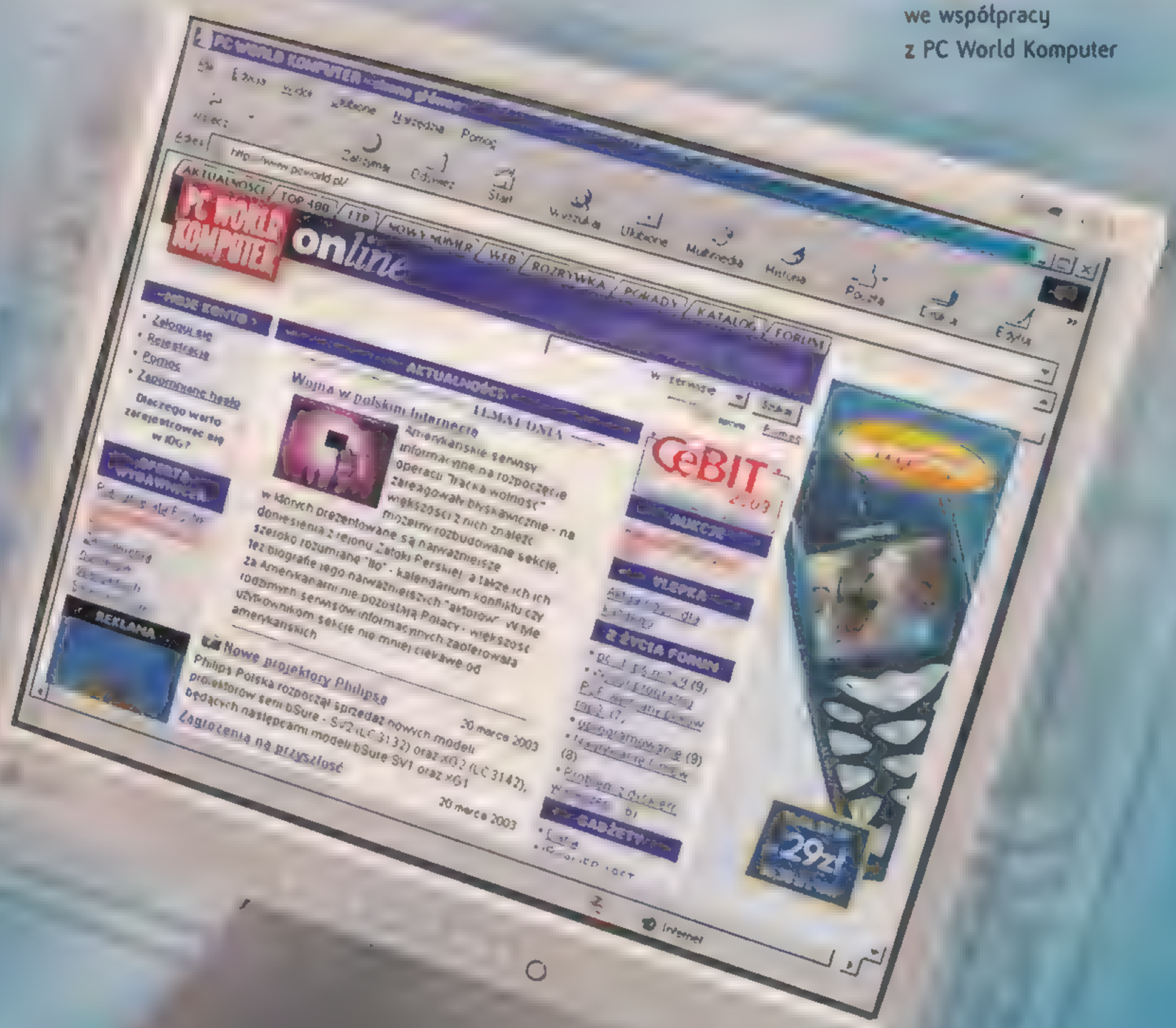
Cały czas jesteśmy otwarci na wszelkie pomysły i sugestie, które można kierować na adres e-mail: GSprzet@idg.com.pl. Z przyjemnością odpowiemy na nie i podzielimy się wiedzą oraz doświadczeniem, a najciekawsze pomysły nagrodzimy.

Monitor dla gracza 140

Nie trzeba się już obawiać płaskich monitorów LCD. Zapewniają one nie tylko dobrą jakość obrazu, ale również chronią wzrok. Sprawdź, który z nich zwyciężył w naszym rankingu.

PCWK LAB

Testy sprzętu przygotowane we współpracy z PC World Komputer



Wszystkie testy przeprowadzane są na komputerach wyprodukowanych przez firmę **Age Computer**. Informacje o firmie możesz uzyskać pod adresem www.age.pl, pisząc do sklep@age.pl lub odwiedzając salon firmowy we Wrocławiu przy ul. Jedności Narodowej 43/45a.

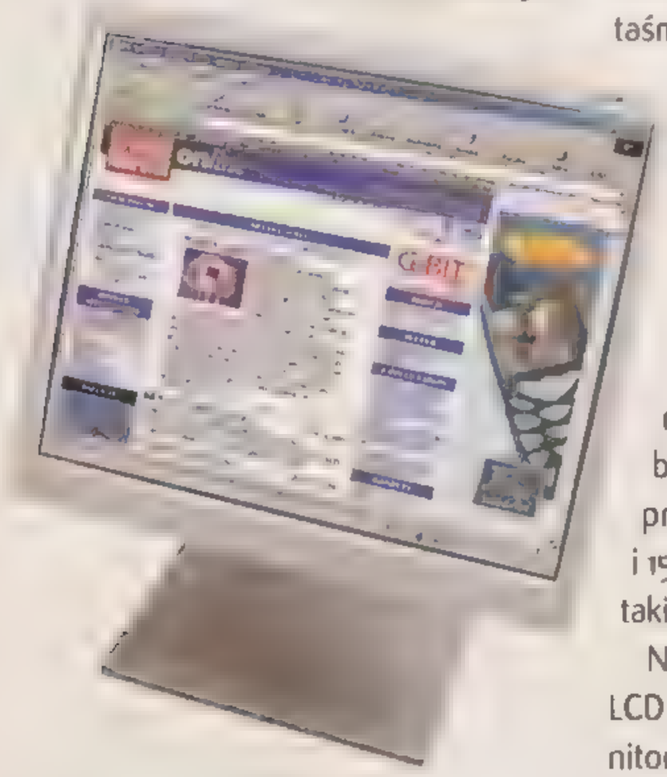
Jeśli chcesz poznać szczegóły dotyczące naszej platformy testowej, pisz na adres gsprzet@idg.com.pl

Wyświetlacz przeżyje każde fragowanie!

Monitor dla gracza

Monitor dla gracza to element wyposażenia równie ważny jak wydajna karta graficzna oraz szybki procesor. Musi mieć dobre parametry, bo gry to aplikacje, które oferują coraz lepszą jakość grafiki i zmuszają do ciągłych udoskonaleń sprzętu.

W ostatnim czasie jakość grafiki generowanej przez domowe pecety tak bardzo się poprawiła, że uruchamiając gry sprzed kilku lat z trudnością można uwierzyć, iż niegdyś to właśnie te ogromne piksele stanowiły szczyt możliwości ówczesnych pecetów. Komputerowy obraz coraz bardziej zbliżony jakością do fotografii wymusza na graczach nie tylko wymianę podzespołów blaszaka na coraz szybsze komponenty, ale również coraz częściej zmusza do rozważenia kupna nowego monitora. Powodów jest kilka. Po pierwsze, coraz wyższe rozdzielczości, w których nowoczesne karty graficzne czują się jak ryby w wodzie. Starsze monitory poniżej 17 cali nie pozwolą na wyświetlanie obrazu w wysokich rozdzielczościach (1280x1024 i wyższej) i z odpowiednio częstym odświeżaniem. W związku z tym zakup modelu z nowoczesnym kineskopem o szerokim paśmie wideo wydaje się rozsądną decyzją. Dodatkową zachętą są niskie ceny monitorów o dużych przekątnych ekranu. 17-tki CRT wciąż są najpopularniejsze wśród graczy, chociaż już wkrótce ich miejsce w rankingu popularności z pewnością zajmą płaskie i atrakcyjne 15-calowe panele LCD. Na razie są one około 50% droższe od dobrych siedemnastek, jednak tendencja spadku cen w tym nowym segmencie jest stała i wyraźnie widoczna.



15 cali kryształu czy 17 kineskopu?

Alternatywą dla 17-calowego monitora szklanego jest 15-calowy panel LCD. Symbole mogłyby wskazywać, że różnica w przekątnych pomiędzy dwoma typami produktów wynosi aż dwa cale, jednak w rzeczywistości jest inaczej. Kineskop schowany w obudowie jest otoczony plastikową taśmą niezbędną do jego solidnego zamontowania. W ten sposób część jego powierzchni staje się bezużyteczna. Inaczej jest w płaskich monitorach ciekłokrystalicznych, gdzie praktycznie cała powierzchnia ekranu jest pulpitem roboczym. Gdy zmierzymy przekątne ekranu 17-tki CRT i 15-tki LCD, okaże się, że są one takie same.

Najbardziej widoczną zaletą LCD są oczywiście gabaryty. Monitory te zajmują minimalne ilości miejsca na biurku, można je przenieść jedną ręką, a nawet zawiesić na ścianie. Ważną zaletą jest to, że panel LCD nie promieniuje, jak to ma miejsce w monitorach kineskopowych. Jest dużo zdrowszy dla wzroku, do czego przyczynia się również bardzo dobra ostrość na poziomie nieosiągalnym dla tradycyjnych wyświetlaczy.

Jedyna słuszna rozdzielczość

Płaskie monitory LCD mają też wady, które mogą być bolesne właśnie dla graczy. Monitor LCD składa się ze stałej liczby pikseli, co sprawia, że optymalną jakość obrazu uzyskasz jedynie w rzeczywistej jego rozdzielczości. Dla monitora 15-calowego jest to XGA (1024x768 pikseli) dla 17-tki SXGA (1280x1024). Wszystkie inne rozdzielczości są przez nowoczesne płaszczaki akceptowane, ale aby wyświetlić w nich obraz, musi on zostać przeskalowany przez specjalne układy cyfrowe. Po takiej konwersji obraz nie ma szans zachować ostrości i detaliczności charakterystycznej dla trybu rozdzielczości rzeczywistej. Trzeba o tym pamiętać przy zakupie monitora LCD i dopasować jego rozmiary do wydajności karty graficznej. Nie ma sensu kupować panelu 17-calowego, jeśli gracie w rozdzielczościach niższych niż 1280x1024 (bo karta graficzna w takich nie daje sobie rady). Posiadacze silnych akceleratorów nie będą jednak mieli problemów z osiągnięciem płynności grafiki nawet w rozdzielczości 1600x1200 pikseli.

Jak widać przewaga starszej technologii kineskopowej, jeśli chodzi o pracę w dowolnej rozdzielczości z optymalną jakością, jest jednym z istotniejszych plusów monitorów CRT. Przegrywają one jednak z LCD ostrością, kontrastem i geometrią obrazu.

Czas reakcji

Do niedawna gracze omijali monitory LCD z powodu jednego parametru – czasu reakcji matrycy na sygnał wideo. Jeśli był on długi, to przy prezentacji dynamicznych obrazów widoczne były na ekranie smugi pozostawiane za przemieszczającymi się obiektami. Na szczęście w nowych modelach o czasie reakcji od ok. 25 ms i niższym efekt ten praktycznie nie występuje, a informacje o nim rozpowszechniane przez wielu graczy można zaliczyć do legend i baśni. Najlepiej jednak jeśli samodzielnie przekonasz się o tym na własne oczy, dokonując w sklepie krótkich testów upatrzonego monitora. Zwróć także uwagę, czy dany egzemplarz nie ma wypalonych pikseli, które mogą powstać na etapie produkcji. Najłatwiej wypatrzyć te świecące jednolitym kolorem punkty na płaskim elemencie grafiki, gdzie ewentualne wady będą widoczne jak na dłoni. MK

NEC MultiSync LCD 1560NX

NX to model dość zaskakujący. Nie jest drogi, a może się pochwalić cyfrowym złączem DVI. Pojawienie się tego interfejsu w modelach z niższej półki to dobry znak, że niedługo doczekasz się końca stosowania złączy analogowych w monitorach cyfrowych. Oczywiście na wyposażeniu tego modelu znalazło sie także gniazdo VGA, które może posłużyć do podłączenia monitora do starszej karty graficznej. Obudowa tego monitora ma wąskie obramowanie wokół ekranu, tak więc wygląda on bardzo nowocześnie i nadaje się do konfiguracji wielomonitorowych (szczególnie łakomy kąsek dla miłośników symulacji, gdzie na przykład kokpit myśliwca możesz mieć na jednym ekranie, a informacje o celach misji na drugim). Regulacji obrazu możesz dokonać w bardzo wygodny sposób, z poziomu systemu operacyjnego. NaviSet to aplikacja NEC-a, która tym różni się od podobnych programów konkurencji, że aby konfigurować monitor za pomocą myszki, nie wymaga podłączenia monitora do peceta kablem USB.

Kontrast wyświetlacza jest zadowalający, pozwala na wygodną pracę z każdym typem aplikacji. Jedynie osoby, które chciałyby wykorzystać monitor do wyświetlania filmów, z pewnością ucieszyłyby się z nieco wyższej jasności. Wartości czasu reakcji matrycy producent nie podaje w dołączonej dokumentacji, jednak z przeprowadzonych prób wynika, że monitor bez problemu radzi sobie z dynamicznymi scenami w grach typu Quake i nie smuży przy odtwarzaniu obrazu z płyt DVD. Warto zainteresować się tym monitorem, bo kosztuje niewiele, a możliwości ma spore. Znakomicie nadaje się do gier, czego nie można powiedzieć o jego wielu słabszych konkurentach. Polecamy.

NEC MultiSync 1560NX

Typ	Monitor LCD
Producent	NEC
Model	1560NX
Informacje	ABC Data tel. (22) 676 09 00, www.abcdata.pl
Cena	1700 zł

- dobry kontrast
- ostrość
- złącze cyfrowe
- przeciętne kąty widoczności

Niedrogi monitor, który bardzo dobrze sprawdzi się w każdym rodzaju prac na komputerze. Do tańca i do różańca, czyli do gry i do zwykłej pracy.

4,1

Samsung SyncMaster 151N

Monitory Samsunga serii N czy T wyglądają bardzo atrakcyjnie dzięki srebrnym obudowom i bardzo wąskim, prostym ramkom wokół paneli. Dodatkowego wrażenia lekkości nadaje czarna podstawa, którą można ewentualnie odkręcić i korzystając z opcjonalnego wieszaka VESA, po prostu zamontować wyświetlacz na ścianie. Testowana N-ka prezentowała naprawdę dobrą jakość obrazu. Szczególnie warto zwrócić uwagę na ostrość, która jest idealna nawet przy korzystaniu z analogowego połączenia monitorowego. Niestety, złącza DVI brak. Kontrast nie daje powodów do narzekań. Monitor, oprócz pracy w tradycyjnej pozycji poziomej, pozwala również na pracę w trybie ustawienia pionowego. Obracaniem obrazu oraz dopasowaniem ruchów myszy do nowych warunków zajmuje się oprogramowanie Pivot. Pionowe ustawienia przydają się podczas wertowania długich stron internetowych. Przeciętnie oceniamy szerokość kątów widzenia monitora. Podczas patrzenia na ekran pod ostrym kątem nie widać co prawda dużych przekłamań kolorów oraz pogorszenia czytelności obrazu, jednak niektóre modele radzą sobie z tym lepiej. Podczas pracy niedoskonałości w tej materii nie powinny jednak nikomu doskwierać. Środek i narożniki ekranu są rozświetlane ze zbliżoną jasnością. Różnice nie są wielkie i sięgają około 5%. Do równomierności rozświetlania powierzchni ekranu nie mamy większych zastrzeżeń.

Minusem jest naszym zdaniem dokumentacja dostępna jedynie na płycie CD. Pozytywne jest natomiast to, że informacje w plikach PDF są w większości przypadków tłumaczone na język polski. Czas reakcji, który dla gracza jest jedną z najważniejszych cech w przypadku monitora LCD, nie zawodzi. Jest krótki i nie wprowadza denerwujących smug podczas szybkiego przemieszczania się obiektów po ekranie.

Pochwały zbiera Samsung także za sposób prezentacji barw. Są one naturalne, nieprzejaskrawione, takie jakich należy oczekiwać od dobrego monitora ciekłokrystalicznego.

Samsung SyncMaster 151N

Typ	Monitor LCD
Producent	Samsung
Model	SyncMaster 151N
Informacje	Samsung Electronics tel. (22) 608 44 00, www.samsung.pl
Cena	1299 zł

- kontrast i ostrość
- atrakcyjna cena
- wygląd
- kąty widzenia

Monitor atrakcyjny w formie, z dobrą matrycą LCD. Uwagę zwraca przede wszystkim bardzo niska cena sprzętu. 1300 zł to naprawdę niedużo.

4,1

LG Flatron L1710B

Monitor LG kosztuje sporo, lecz jest to jedna z lepszych propozycji na rynku, jeśli chodzi o stosunek jakości obrazu do ceny. W urządzeniu znajdziesz funkcje charakterystyczne dla modeli z wyższej półki. Jest to na przykład pożądana w monitorach LCD korekcja gamma. Producent deklaruje ponadto, że czas reakcji matrycy wynosi jedynie 16 ms. Efektu smużenia w L1710B nie musisz się obawiać. Przeprowadziliśmy wiele prób, grając w dynamiczne strzelanki i wyścigi. W każdej z gier monitor sprawował się bez zarzutu. Dzielnie radzi sobie także z filmami i grami, nie generuje obrazu z widocznymi opóźnieniami. Srebrna obudowa ma niewielkie ramki wokół panelu, co dodatkowo podkreśla nowoczesność monitora. Jakość obrazu jest bardzo dobra. Ostrość wzorowa, czcionki dla użytkowników przyzwyczajonych do nieco rozmytego obrazu monitorów CRT mogą się wydać nawet za ostre. Kontrast również zasługuje na wyróżnienie. Kąty widzenia całkowicie zaspokajają potrzeby zdecydowanej większości użytkowników. Nie mamy zastrzeżeń do kolorów prezentowanych na ekranie.

Pozostają one zawsze naturalne, co może dla gracza nie jest cechą kluczową, jednak dla osób, które komputera używają także do tworzenia grafiki, ma duże znaczenie. Równie pozytywnie zaskakuje wyposażenie. LG zawiera podwójne gniazda graficzne – VGA i cyfrowe DVI. Dodatkowo zainstalowano w nim 3-portowy koncentrator USB. Można do niego w wygodny sposób, bez szukania gniazdek z tyłu obudowy, podłączyć myszkę czy joystick. Za niewygórowaną kwotę otrzymujesz zatem monitor, który jest wart każdej wydanej na niego złotówki. To prawdziwa perełka, znakomity produkt dla gracza.

LG L1710B

Typ	Monitor LCD
Producent	LG
Model	L1710B
Informacje	LG Electronics tel. (22) 606 14 50, www.lge.pl
Cena	2219 zł

- dobra jakość obrazu
- wyposażenie
- okazyjna cena
- przeciętne kąty widzenia

LG udało się stworzyć monitor tani i dobry. Takie sytuacje zdarzają się niezmiernie rzadko. Niestety, pomimo tego, cena może odstraszyć potencjalnych nabywców

3,2

Belinea 101725

Jeden z najnowszych monitorów LCD Belinei wyposażono w ciekawą obudowę. Jest ona srebrna, ma okrągłą podstawę, która podtrzymuje smukły korpus kryjący nowoczesną matrycę LCD. Niestety, podstawka nie umożliwia obracania monitora na boki, a jedynie w przód i w tył. Dodanie tej z pozoru mało istotnej opcji regulacji zwiększyłoby wygodę pracy przy monitorze. Panel tak jak wszystkie 17-tki LCD ma rozdzielczością rzeczywistą 1280x1024 piksele.

Ze skalowaniem obrazu do innych rozdzielczości radzi sobie dobrze, jednak i tak widoczne są nieuniknione zniekształcenia grafiki objawiające się nieco rozmytym, mało dokładnym obrazem. Czas reakcji matrycy to 25 ms, wystarczająco krótko, aby nie zawieść oczekiwań gracza. Kąty widzenia nie należą do szczytowych osiągnięć w tej kategorii, ale w codziennym użytkowaniu ich przeciętne wartości okazują się wystarczające. Monitor wyposażono w głośniki stereofoniczne, jednak nie sądzimy, aby były one wykorzystywane przez graczy nierzadko posiadających zestawy kolumn wielokanałowych. Do słuchania muzyki w tle podczas przeglądania Internetu mogą się jednak przydać. Belinea nie ma niestety złącza DVI. Ma za to wejścia wideo standardów S-Video i kompozyt. Dzięki nim do monitora można podłączyć bezpośrednio na przykład zewnętrzny odtwarzacz DVD czy magnetowid. Jakość obrazu oceniliśmy dobrze. Pochwały zebrał kontrast, a ostrości przyznaliśmy ocenę maksymalną.

Równomierność rozświetlania matrycy jest przyzwoita, różnice jasności pomiędzy centrum a narożnikami ekranu wynoszą raptem ok. 4–5%. Po podłączeniu do monitora odtwarzacza DVD za pośrednictwem gniazd S-Video również uzyskaliśmy obraz zadowalający jakością. Brakowało nam może jedynie nieco lepszej głębi czerni, którą gwarantują matryce LCD specjalnie przygotowane pod kątem zastosowań telewizyjnych. Przy cenie zbliżonej do 2000 zł Belinea oferuje naprawdę sporo. Jest dobrze wyposażona, solidnie wykonana i co najważniejsze gwarantuje dobrą jakość obrazu.

Belinea 101725

Typ	Monitor LCD
Producent	MaxData
Model	101725
Informacje	MaxData tel. (22) 549 40 13, www.maxdata.com
Cena	1845 zł

- dobra jakość obrazu
- atrakcyjna cena
- nowoczesny wygląd
- przeciętne kąty widzenia

Ładny monitor, wyposażony w matrycę LCD o dobrych parametrach. Można podłączyć do niego także zewnętrzne urządzenia wideo.

3,9

Samsung SyncMaster 757MB

MBw symbolu monitorów Samsunga oznacza Magic Bright. Jest to firmowe rozwiązanie, polegające na zwiększaniu jasności kineskopu w celu polepszenia wrażeń podczas oglądania materiału filmowego, grania oraz prezentacji zdjęć. Zwiększanie jasności u Samsunga jest jednak bardzo rozbudowane, co nieczęsto zdarza się w konkurencyjnych funkcjach tego typu. Niestety, z powodu bogactwa możliwości ucierpiała nieco prostota obsługi. Problematyczna jest konfiguracja za pośrednictwem klawiszy na obudowie monitora. W momencie prostego rozświetlania ekranu mocniejszym światłem na całej powierzchni (np. w grach) guziki okazują się jeszcze wygodne. Gorzej, jeśli chcemy podświetlić tylko wybrany obszar obrazu lub regulować ostrość i poziom kolorów w obrębie wydzielonej przestrzeni (tak, to jest możliwe). Opcji jest znacznie więcej, jednak znacznie łatwiej byłoby je obsługiwać w sposób, jaki proponuje np. Philips – z poziomu specjalnej aplikacji. Jeśli chodzi o jakość obrazu, to oceniamy ją bardzo pozytywnie. Warto zwrócić uwagę na szerokie pasmo kineskopu wynoszące aż 250 MHz. W konsekwencji daje to bardzo dobre parametry odświeżania w stosunku do rozdzielczości. Chodzi tu przede wszystkim o rozdzielczości robocze, czyli 1024x768 i 1280x1024 piksele.

Z wyższych i tak skorzystają nieliczni posiadacze najwydajniejszych kart graficznych w cenie dwukrotnie wyższej niż ta, którą trzeba zapłacić za opisywany monitor. Ostrość to mocny punkt Samsunga. Także kolory są dość ciepłe, a przez to przyjemne podczas dłuższej pracy przy monitorze. Dobry monitor nadający się znakomicie do gier oraz oglądania filmów. Gdyby producent popracował nad ergonomią obsługi, nasza ocena byłaby wyższa.

Samsung SM 757MB

Typ	Monitor CRT
Producent	Samsung
Model	SyncMaster 757 MB
Informacje	Samsung Electronics, tel. (22) 608 44 00, www.samsung.pl
Cena	819 zł

- dobra jakość obrazu
- przeciętne kąty widzenia
- wyposażenie
- okazyjna cena

Zaawansowane funkcje zwiększania jasności obrazu sprawdzają się zarówno podczas grania, jak i oglądania filmów. Uwagę zwraca przystępna cena.

3,2

LG Flatron 700P

Poprzednik 700P to bardzo dobrze znany monitor Flatron 795 FT (także w wersji Plus). Wielu graczy z pewnością ma go jeszcze na swoich biurkach, bo był to model niezwykle popularny. Wyposażono go w kineskop Flatron, który jako jeden z pierwszych na rynku gwarantował płaską powierzchnię ekranu. Flatrony, co wiemy z doświadczenia, cechują zwykle bardzo dobra geometria oraz ostry obraz. Kolory są z kolei odwzorowywane w nieco inny sposób niż na przykład w modelach NEC/Mitsubishi czy Sony. Tam równowaga barw jest przesunięta w stronę ciepła.

Flatron prezentuje kolory technicznie, sterylnie. 700P to można by rzecz jego rozbudowana wersja. Wcześniej koncentrator portów USB występował tylko w wersji Plus. Teraz 5 złączy USB 1.1 ma w standardzie. Kluczowym elementem monitora jest jednak kieneskop Flatron. Nie oferuje on wprawdzie funkcji zwiększania jasności kineskopu, jednak nie przeszkadza mu to zaskarbić sobie uwagi graczy wysoką jakością obrazu. Wkrótce w sprzedaży powinny pojawić się nowe modele monitorów LG tej serii, które mają być wyposażone w kineskopy odporne na zwiększanie ich jasności.

Geometria i zbieżność barw w 700P są prawie idealne. Tylko minimalna poduszka przy górnej krawędzi ekranu burzyła dobrą geometrię egzemplarza, który poddaliśmy szczegółowym testom. Bardzo dobrze oceniamy równomierność rozświetlania kineskopu. Zarówno środek, jak i narożniki ekranu są rozświetlane ze zbliżoną intensywnością. Plusem urządzenia są także jego niewielkie gabaryty. Zmniejszono wymiary obudowy monitora, co dla wielu osób z ograniczoną powierzchnią dostępną na biurku może być sprawą bardzo istotną. Monitor jest także prosty w konfiguracji i obsłudze. Możemy to szczególnie docenić po tym, jak dość mocno musieliśmy się napracować, ustawiając parametry opisywanego wyżej monitora Samsunga. W sumie ten właśnie model wart jest swojej ceny. Polecamy go przede wszystkim graczom.

LG Flatron 700P

Typ	Monitor CRT
Producent	LG
Model	Flatron 700P
Informacje	LG Electronics tel. (22) 606 14 50, www.lge.pl
Cena	929 zł

- dobra jakość obrazu
- brak funkcji zwiększania jasności
- koncentrator portów USB
- niewielkie wymiary

Pod względem jakości obrazu jedna z lepszych propozycji. Brakuje tylko zwiększania jasności kineskopu. To jedyny poważny minus tego modelu.

4,3

Dane techniczne i wyniki testów monitorów CRT

Producent Model		LG Flatron 700P	Samsung SyncMaster 757MB	LG Flatron eZT710BH	Iiyama Vision Master Pro 1413	Maxyin G701PF
Typ maski	perforowana/szczelinowa/kratowa/inwarowa	O/●/O/O	O/●/O/O	O/●/O/O	O/●/O/O	O/●/O/O
Rozdzielczość maksymalna i odświeżanie poziome	piksele, Hz	1600x1200@75	1600x1200@76	1280x1024@60	1280x1024@60	1280x1024@75
Pasmo wideo	MHz	203	250	110	110	110
Wielkość plamki	mm	0,24	0,2	0,25	0,23	0,2
Rzeczywista wielkość przekątnej ekranu	cm	40,6	40,6	40,6	41	40,6
Regulacje geometrii obrazu	poduszka/beczka/trapez/obrót/pochyłość narożniki/	O/●,●/●,●	O,●,●,●,●	O/●,●,●,●	O,●/●/●,●	O/●,●,●/●
	liniowość poszczególnych krawędzi/mora/nierównomierność rozłożenia kolorów	●/O/O/●/●	●/O/●/●,●	●/O/O/●/O	●/O/O/●/O	O/O/O/●/O
	konwergencja/konwergencja(oddzielnie w pionie i poziomie)/autocentrowanie/ostrość/zwiększanie jasności	●/O/O/O/O	O/O/O/●/●	O/O/O/O/●	●/O/O/O/O	O/O/O/O/O
	temperatura kolorów/modyfikacja podstawowych barw składowych/napięcie źródła/rozmagnesowanie/zoom	●/●/●/●/O	●/●,●/●,●	●,●/●,●/O	●,●/●/●/●	●/●/O/●,●
Multimedia	głośniki/mikrofon/wyjście audio	O/O/O	O/O/O	O/O/O	O/O/O	O/O/O
Złącza	mini D-Sub (liczba gniazd)	●	●	●	●	●
	BNC	O	O	O	O	O
	hub USB (liczba gniazd)	●(5)	O	O	O	O
	pojedyncze USB	O	O	O	O	O
Zgodność z normami bezpieczeństwa	TCO 95/TCO 99	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
Inne	kabel BNC/kabel USB/kabel audio/dodatkowe oprogramowanie	O/●/O/●	O/O/O/●	O/O/O/●	O/O/O/O	O/O/O/O
Waga	w kg	18	16	15,4	14,8	15,8
Ostrość	skala 1–10	8	8	9	8	8
Konwergencja	skala 1–10	9	9	9	9	8
Efekt pompowania	silny, słaby, nie występuje	nie występuje	nie występuje	słaby	nie występuje	nie występuje
Geometria	skala 1–10	9	4	4	4 5	3,5
Ocena						
Możliwości		4.5	4.5	3.7	4.1	3.3
Jakość		2.5	3	3	2	1
Wydajność		4.5	4 4	4 2	4.5	4 2
Ocena końcowa		4.3	4.1	4.0	4.2	2.7
Gwarancja	(miesiące)	36	36	36	36	36
Informacje	sprzedawca	LG Electronics tel. (22) 6061450 www.lg.pl	Samsung Electronics tel. (22) 6084400 www.samsung.pl	LG Electronics tel. (22) 6061450 www.lg.pl	Iiyama tel. (71) 3399781 www.iiyama.pl	Rubikon tel. (42) 2570025 www.rubikon.com.pl
Cena z VAT	(zł brutto)	821	818	800	740	570

● – tak, O – nie

Procedura testowa

W celu zachowania identycznych warunków pracy monitorów testy przeprowadzono na komputerze testowym wyposażonym w kartę graficzną ATI Radeon 9500 Pro 128 MB. Urządzenia podłączano przewodami VGA lub DVI. W przypadku gdy monitor został wyposażony w podwójne złącza wideo – analogowe i cyfrowe – pomiary były wykonane dla połączenia DVI. Dokonywaliśmy ich na tym samym stanowisku przy oświetleniu o stałym natężeniu. Testowa rozdzielczość to obowiązujące dla paneli LCD wielkości standardowe 1024x768 (dla 15") oraz 1280x1024 piksele (dla 17"). Monitory CRT pracowały w rozdzielczości 1024x768. Przed przystąpieniem do pomiarów poddawaliśmy je wygrzewaniu. Za narzędzie weryfikacji obrazu posłużyła aplikacja Nokia Test Monitor w wersji 2.0. Czas reakcji matrycy ocenialiśmy, uruchamiając na komputerze benchmark gry **Quake III Arena**, filmy z DVD oraz korzystając z własnej aplikacji. Podczas testu przyznaliśmy pięć ocen w kategoriach: wydajność, możliwości, jakość, opłacalność oraz ocena końcowa. Wyliczana ona była na podstawie sumy iloczynów w kategoriach: wydajność (waga – 65%), możliwości (25%) oraz jakość (10%).

Wydajność

Wydajność wyliczaliśmy na podstawie wyników uzyskanych w takich próbach badających jakość generowanego obrazu, jak: kontrast (waga 25%), ostrość (25 %), szerokość kątów widzenia (25 %) oraz czas reakcji matrycy (25%).

Możliwości

Na ocenę możliwości wpływały: obecność gniazd przyłączeniowych VGA oraz DVI, przyznane certyfikaty jakości, obecność głośników i mikrofonu oraz gniazd audio i funkcji regulacji parametrów obrazu.

Jakość

Na ocenę jakości składały się: długość gwarancji, ocena wykonania, podręczniki i instrukcje, dodatkowe oprogramowanie, liczba i rodzaj dostarczonego okablowania, menu ekranowe w języku polskim.

Dane techniczne i wyniki testów monitorów LCD

Producent	Belinea	Iiyama	LG	NEC	Samsung	Acer	Belinea	Benq	LG	RoverScan
Model	**101556**	**ProLite E380S**	**L1511S**	**MultiSync LCD 1560NX**	**SyncMaster 151N**	**AL712**	**101725**	**FP781**	**L1710B**	**Maxima**
Rozdzielczość maksymalna i odświeżanie poziome piksele, Hz	1024x768 75	1024x768 75	1024x768 75	1024x768 75	1024x768 75	1280x1024 75	1280x1024 75	1280x1024 75	1280x1024 75	1280x1024 75
Wielkość plamki mm	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,264	0,264	0,264	0,260	0,264
Wielkość przekątnej ekranu cale	15	15	15	15	15	17	17	17	17	17
Jasność cd^2	250	380	250	250	250	250	250	200	250	250
Kontrast	350	450	300	350	330	500	350	350	400	500
Kąt widzenia w pionie/poziomie piksele, Hz	120/140	100/120	120/120	90/120	120/140	130/160	120/140	160/160	140/140	130/140
Czas reakcji ms	35	23	bd	bd	25	25	25	35	16	25
Regulacje obrazu										
Autoregulacja parametrów obrazu/ostrość	●/○	●/●	●/○	●/○	●/○	●/●	●/○	●/○	●/○	●/○
Temperatura kolorów/ modyfikacja podstawowych barw składowych/czujnik pomiaru oświetlenia zew.	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○	●/●/○
Korekcja gamma/emulacja przestrzeni kolorów	○/○	●/○	●/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	●/○	○/○
Multimedia										
Głośniki/mikrofon/wyjście audio	●/○/○	●/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	●/○/○	●/○/○	●/○/○	●/○/○	●/○/○
Tuner TV/pilot/PiP	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
Złącza										
D-Sub liczba	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
DVI liczba	●	○	○	●	○	●	○	●	●	○
Hub USB liczba	○	○	○	○	○	○	○	○	●(3)	○
Wideo composite/S-Video	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	●/●	○/○	○/○	●/●
Zgodność z normami bezpieczeństwa i ergonomii TCO 95/TCO 99	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
Inne										
Kabel DVI/kabel USB/ kabel audio/dodatkowe oprogramowanie	○/○/●/○	○/○/●/●	○/○/○/●	○/○/○/●	○/○/○/●	○/○/●/○	○/○/●/○	○/○/●/●	○/●/○/●	○/○/●/○
Obracanie na boki/ góra-dół/pivot	○/●/○	○/●/○	○/●/○	○/●/○	m/●/●	○/●/○	○/●/○	○/●/○	○/●/○	○/●/○
Podział ekranu na 2 części/ regulacje wejść wideo	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○
Waga kg	4	2,3	4	4,5	3,4	5	5,8	4,7	6	5
Kontrast skala 1–10	4	3,5	4,5	4	4,5	4	4,5	3	4,5	3,5
Ostrość skala 1–10	4	4,5	4	4,5	5	4	5	5	5	4,5
Szerokość kąta widzenia skala 1–10	3,5	4	3,5	4	4	4	3,5	4	4	3,5
Ocena (ocena maksymalna 10)										
Możliwości	3,6	3,4	2,8	3,5	3,6	1,5	2	1,5	2	0,5
Jakość	2,8	3,6	2,2	3,3	3,3	4,5	4,5	4,3	4,6	4,1
Wydajność	4	4,4	4,2	4,5	4,4	3,6	4,6	3,6	3,5	4,1
Ocena końcowa	3,8	4,1	3,7	4,1	4,1	3,2	3,9	3,1	3,2	3,2
Gwarancja (miesiące)	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Informacje	MaxData tel. (22) 5494013 www. maxdata. com	Iiyama tel. (71) 3399781 www.iiyama .pl	LG Electronics tel. (22) 6061450 www.lg.pl	ABC Data tel. (22) 6760900 www. abcdata. pl	Samsung Electronics tel. (22) 6084400 www. samsung. pl	Acer Computer Polska tel. (22) 6062590 www.acer.pl	MaxData tel. (22) 5494013 www. maxdata. com	Action tel. (22) 8366228 www.action.pl	LG Electronics tel.(22) 606 14 50 www.lge.pl	Asbis tel.(22) 846 54 27 www.asbis.pl
Cena z VAT (zł brutto)	1347	1549	1519	1700	1299	2120	1845	2547	2219	2036

● – tak, ○ – nie

W następnym GameStarze

Kto nie chciałby być rycerzem Jedi? W przyszłym numerze zapiszemy się na przyśpieszony kurs w Jedi Academy. Poza tym wreszcie zobaczymy na własne oczy z dawna zapowiadane przeboje: Republikę: Rewolucję, Empires i Lionheart.

Jedi Knight III: Jedi Academy

W kolejną wycieczkę do galaktyki *Star Wars* zabierzesz miecz świetlny. Tym razem nie wcielisz się w żadnego ze znanych już herosów *Gwiezdnych Wojen*, lecz stworzysz własnego rycerza Jedi. No, może nie od razu. Na wstępie czekają cię zajęcia w Akademii na księżycu Yavina IV, a następnie próby, poprzez które udowodnisz, że jesteś godny, aby nosić tytuł Rycerza.

Apocalyptica

Co tu ukrywać? Kicz – komercha o bardzo konsolowym posmaku. Są demony, anioły, motywy młodzieżowo-biblijne, wielkie giwery i mangowo-cybernetyczna stylistyka. Gry, w której pojawia się (uwaga, uwaga!) Neo-Satan, nie można traktować poważnie. Niby zapowiada się na porażkę roku, ale z drugiej strony **Apocalyptica** nęci świetną grafiką i obiecywaną grywalnością w ujęciu TPP. Zobaczymy jak jest naprawdę.

Empires: Dawn of the Modern World

Zapowiadany na globalny RTS wreszcie wpadł w nasze ręce. Choć tytuł sugeruje rozgrywkę w czasach nowożytnych, to akcja będzie się rozgrywać między rokiem 950 a 1950. 1000 lat historii powinno zaspokoić imperialistyczne dążenia wszystkich miłośników strategii, jednak tak jak w **Empire Earth** kampania zostanie podzielona na okresy: Średniowiecze, Czas imperiów, Czas broni palnej, I i II wojnę światową. Walki na lądzie, morzu i w powietrzu będziesz rozgrywać w środowisku 3D.

Republika: Rewolucja

Przystąp do grupy trzymającej władzę. Stań się częścią Towarzystwa! Teraz po upadku ZSRR w Republice Novistrany każdy może zdobyć fotel prezydenta. Twoim celem jest władza i każdy sposób jest dobry, aby utrzymać w ryzach i niewiedzy durnych współobywateli. Możesz do woli szantażować, brać i dawać w łapę oraz swobodnie kupować ustawy. A na opornych wysyłać łysych chłopaków ze swojej partyjnej młodzieżówki. A co?!

Lionheart

Ostatnia nadzieja studia Black Isle czy przysłowiowy gwóźdź do trumny? **Lionheart** jest grą nierówną. Razi anachronicznymi rozwiązaniami i brzydką grafiką, ale oferuje wiele oryginalnych pomysłów. Przeniesiesz się do XVI-wiecznej Hiszpanii, gdzie Święte Oficjum walczy z nekromantami i potworami.

GameStar

Kazimierz Szot prezes zarządu, wydawca

redakcja
Marcin Lejman redaktor naczelny | **Jacek L. Komuda** – redaktor prowadzący | **Maciej Jurewicz** – sekretarz redakcji
Edward Wawrzyniak – sprzęt | **Norbert Gajlewicz** – zdjęcia
Jolanta Kucharska i **Michalina Nowakowska** – korekta

współpracownicy
Jerzy Rzymowski (JR) | **Miłosz Brzeziński** (MB) | **Marcin Pietrak** (SIWY)
Malwina Kalinowska (MAL) | **Łukasz Wiśniewski** (LTG)
Rafał Janus (RJ) | **Piotr Nowakowski** (DEL) | **Jarosław Rokicki** (JR)
Krzysztof Daszkiewicz (KD) | **Paweł Kozierkiewicz** (LEV)
Juliusz Kornaszewski (JK) | **Paweł Brągoszewski** (PB)
Paweł Nowakowski (PN) | **Jarosław Chrostowski** (YAVOR)

biuro reklamy i marketingu
recepcja (22) 3217900 | **faks** (22) 3217908 | **e-mail** reklama@idg.com.pl
Małgorzata Brudniak (22) 3217890
Włodzimierz Duszyk (22) 3217870 | **Agnieszka Cybulska** (22) 3217865
Katarzyna Baca (22) 3217891 | **Dominika Chrzanowska** (22) 3217907
Agata Myśluk (22) 3217901 | **Grażyna Skibniewska** (22) 3217895
Joanna Tarnowska (22) 3217906 | **Sylwia Wiśniowska** (22) 3217909

reklama online
Dariusz Sokołowski (22) 321720 | **Anna Stando-Lipecka** (22) 321724

dział produkcji
Agnieszka Potocka – kierownik | **e-mail** produkcja@idg.com.pl
Magdalena Rajkowska – specjalista ds. technicznych (22) 3217864
Małgorzata Majer – specjalista ds. technicznych (22) 3217861

dział wydawniczy
Jacek Dudziński kierownik | **Agnieszka Adaszewska** – promocja (22) 3217875 | **Beata Kotecka** kolportaż (22) 3217871
Izabella Milke kolportaż (22) 3217873

prenumerata
Ilona Latowska – kierownik (22) 3217947 | **e-mail** prenumer@idg.com.pl

opracowanie graficzne
Studio Nowe Media | **Krzysztof Pietrasik** – dyrektor artystyczny
Agata Filipczak – grafik | **Paweł Luty** – skład i łamanie
Mariusz Rybak – skład i łamanie

druk
Poligrafia SA, Kielce

Adres wydawcy
04-204 Warszawa, ul Jordanowska 12
tel. 321 78 00, faks 321 78 88

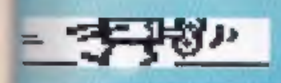
zamówienia na prenumeratę
można składać bezpośrednio w Wydawnictwie International Data Group Poland SA, jednostkach kolportażu RUCH SA na terenie całego kraju, w urzędach pocztowych i u kolporterów, m.in. Garmond SA, Kolporter SA (wysyłka za granicę: informacja www.ruch.pol.pl). Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Niezamówionych materiałów nie zwracamy.

ISSN 1730-4288

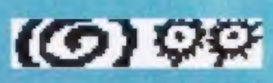
Wydawca ostrzega, że zabroniona jest bezumowna sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych GameStar po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez Wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 2003 International Data Group Poland SA. Powielenie w jakiejkolwiek formie w celu rozpowszechnienia za pośrednictwem dowolnych mediów całości lub części materiałów tekstowych i graficznych opublikowanych w GameStar jest zabronione. W sprawie przedruków i oferty marketingu bezpośredniego prosimy o kontakt z Biurem Reklamy International Data Group Poland SA.

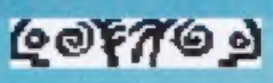
Logo

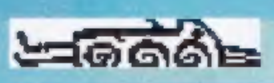
Podkręć Swój TELEFON!

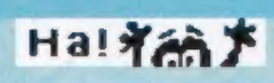

GST 200008

GST 200003

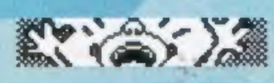

GST 200019


GST 200026

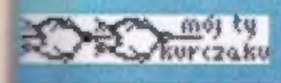

GST 200308



GST 200311


GST 200314

GST 100163

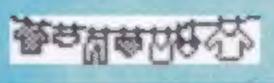


GST 180321

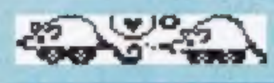
GST 100002

GST 180322

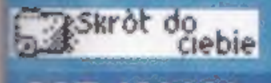
GST 180323


GST 180324

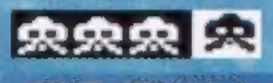
GST 180325

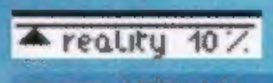

GST 190000

GST 190005

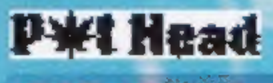


GST 180306

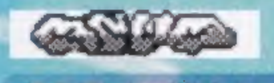

GST 180309

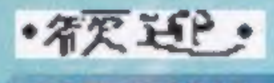


GST 180311



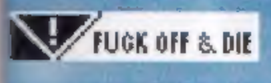
GST 100007


GST 180314


GST 180316

GST 180317

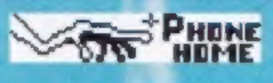
GST 180319



GST 100136

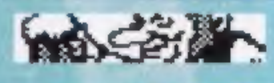
GST 100140

GST 100146



GST 100179

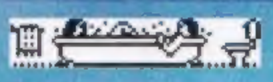
GST 150008


GST 160010

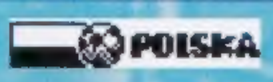
GST 180301

GST 180303

GST 100024

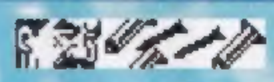

GST 100033

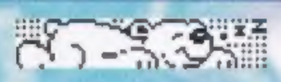
GST 100039

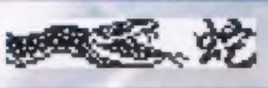


GST 100056

GST 100071


GST 100088


GST 100093

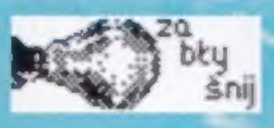

GST 100122

Grafika

GSTG 350327

GSTG 350325

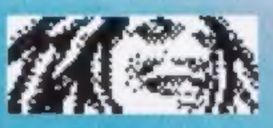
GSTG 350323



GSTG 350322

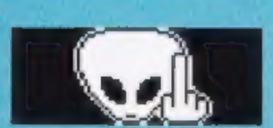
GSTG 350319

GSTG 350317

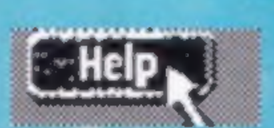

GSTG 350315

GSTG 350313

GSTG 350301

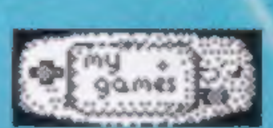

GSTG 350169

GSTG 350109



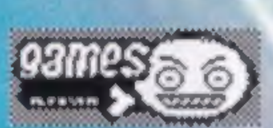
GSTG 350303

GSTG 350306



GSTG 350307

GSTG 350309



GSTG 350311

Gry Java

Space Encounter

Zdobądź podwoje kosmosu sterując statkiem kosmicznym. Przetrwaj lot w kosmosie i zniszcz na swojej drodze tyle wrogich statków, ile jest to tylko możliwe. Twój statek może posiadać różne uzbrojenie.

Aby zamówić grę Space Encounter na telefon Nokia prześlij SMS o treści GSTJ 7 na numer 7909 (koszt 9zł + VAT).

Bones

"Bones - Pierwsza przygoda" jest grą przygodowo/zręcznościową, w której znany archeolog i podróżnik Dr. Bones poszukuje legendarnego skarbu Pantozumy. Lochy Pantozumy składają się z dwudziestu poziomów i kryją w sobie wiele skarbów...

Aby zamówić grę Bones na telefon Nokia prześlij SMS o treści GSTJ 10 na numer 7909 (koszt 9zł + VAT).

Sea Rescue

Zostań ratownikiem na wodach oceanicznych, gdzie warunki dytkuje stado żarłocznych rekinów, a Ty sam jeden musisz sobie z nimi poradzić i uratować jak największą liczbę spadochroniarzy.

Aby zamówić grę Sea Rescue na telefon Nokia prześlij SMS o treści GSTJ 6 na numer 7909 (koszt 9zł + VAT).

W odpowiedzi otrzymasz zakładkę WAP, zapisz ją, połącz się ze wskazywanym przez nią adresem i ściągnij wybraną grę.
Koszt połączenia WAP zależny od planu taryfowego.

Gra działa na modelach Nokia seria 30, 40, 60.

Dzwonki

Monofoniczne	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	Polifoniczne	NOKIA SAMSUNG	SIEMENS
Borysewicz i Kukiz - Jeśli tylko chcesz	GST 10568	GSTS 10568	Kayah - Testosteron	GST 20073	GSTS 20073
DJ Bobo - Chihuahua	GST 10491	GSTS 10491	Ewelina Flinta - Goniąc za cieniem	GST 20048	GSTS 20048
Sonique - Can't Make Up My Mind	GST 10523	GSTS 10523	Linkin Park - Somewhere I Belong	GST 20008	GSTS 20008
Sophie Monk - Inside Outside	GST 10529	GSTS 10529	Alizee - J'en ai marre	GST 20007	GSTS 20007
Dido - White flag	GST 10573	GSTS 10573	Mezo i Liber - Żeby nie było	GST 20074	GSTS 20074
Sting - Send your love	GST 10584	GSTS 10584	Beyonce & Jay-Z - Crazy in Love	GST 20041	GSTS 20041
Patrick Nuo - 5 days	GST 10497	GSTS 10497	Mis-Teeq - Scandalous	GST 20016	GSTS 20016
Stacie Orriko - Stuck	GST 10517	GSTS 10517	Reamon - Star	GST 20014	GSTS 20014

Aby zamówić logo na telefon Nokia, wyślij kod obrazka na numer 7238 - na przykład. GST 210229. Dla telefonu Siemens w kodziezamień GST na GSTS.

Logo jako EMS-a na telefony: Alcatel, Ericsson i Siemens zamówisz zmieniając w kodzie GST na GSTE (np. GSTE 210229). Koszt 2 zł + VAT.

Grafikę zamówisz dla wybranych telefonów Nokia wysyłając kod - na przykład. GSTG 110001 na numer 7303. Koszt 3 zł + VAT.
Jeśli zmienisz GSTG na GSTW otrzymasz obrazek jako wygaszacz do swojego telefonu. Koszt 3 zł + VAT.

Dzwonek zamówisz po wysłaniu jego kodu (np. GST 10372) na numer 7303. Koszt 3 zł + VAT.

Logo, grafikę i dzwonek możesz przesłać także innej osobie dodając po kodzie zamówienia numer abonenta (np. GST 10372 606111696).

Więcej logosów, grafik i dzwonków znajdziecie na: www.idg.pl/telefony
Więcej produktów i aktualne konkursy SMS znajdziecie na: www.idg.pl/oferta

THE SETTLERS III

ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 września!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą oraz dodatkami: Nowe Misje i Misja Amazonek

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kultowa seria Settlers. Jesteś wybrańcem Boga – bohaterem, który ma poprowadzić swój lud - potężnych Rzymian, sprytnych Egipcjan lub odważnych Azjatów - ku chwale zwycięstwa i światowej dominacji. Czeka cię rozbudowana gospodarka, którą musisz rozsądnie zarządzać oraz oddziały gotowych na wszystko, okrytych stalą wojowników. Poprowadź swój lud do zwycięstwa. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY!

PL • PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT

DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

COLD ZERO

ostatni sprawiedliwy

Już w sprzedaży
19,99 zł • wersja PL

eXtra Gra 100% Sportu

Soccer Manager